

10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

HRATELNÉ: QUAKE II, DINO CRISIS, METAL GEAR SM, TARZAN, THIS IS FOOTBALL



Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín

číslo 20

230 KČ | PROSINEC 1999 | WWW.PSMAG.CZ

RECENZE + HRATELNÉ DEMO

QUAKE II

Monstrózní superhit roku 1999!

RECENZE + HRATELNÉ DEMO

DINO CRISIS

Čelistem tohoto hororu neuniknete!

PLUS!

FIFA 2000

Seznamka s králem fotbalů

"OPIČÍ KAUZY"

Drzá stvoření v playstationových hrách

UMĚNÍ STRAŠIT

Život a smrt v děsivých hrách.
PSM dělí zombie od lidí.

RECENZE + DEMO

FINAL FANTASY VIII

Sága pokračuje zatím nejdokonalejším dílem!



art consulting
Šantrochova 16
Praha 6, 162 00



NEJPRODÁVANĚJŠÍ VIDEOHERNÍ ČASOPIS NA SVĚTĚ

obsah CD

CO JE NA CD TOHOTO ČÍSLA?



Nejlepší demo CD, které jsme kdy měli? Jsme toho názoru, že ano. Je třeba to oslavit. Jak jinak, než že si vyzkoušíte všechny skvělé ukázky na této placce...

QUAKE II — **Hratelné**
Nejslavnější a nejhranější střielčka na světě přistála ve stanici PlayStation. Okoštujte!

DINO CRISIS — **Hratelné**
Jděte do toho a hlavně si nezapomeňte vzít s sebou samopal, jinak byste litovali, až potkáte raptora.

MGS SPECIAL MISSIONS — **Hratelné**
Vybruste bojové umění Solida Snakea k dokonalosti.

THIS IS FOOTBALL — **Hratelné**
Nejlepší fotbálek? Zahrajte a posuďte sami.

LOK: SOUL REAVER — **Hratelné**
Vysajte trochu duševního džusu ze svých ošklivých nepřátel. Nové demo!

40 WINKS — **Hratelné**
Postel Ruffa a Thumble je už pěkně vyhřátá. Stačí do ní skočit.

TARZAN — **Hratelné**
Džunglová plošinovka od Disneye pro malé i velké.

CRASH TEAM RACING — **Videoklip**
Lepší než *Speed Freaks*?

FINAL FANTASY VIII — **Videoklip**
Ještě jedna stříhaná ukázka ze hry roku.

AFRIKA SHOX — **Videoklip**
Nádhera!

QUAKE II


DINO CRISIS


MGS: SPECIAL MISSIONS


QUAKE II


40 WINKS


THIS IS FOOTBALL


LOK: SOUL REAVER


CRASH TEAM RACING


TARZAN




Dvojka je v poslední době vcelku důležitá. *Quake 2* (PlayTest, obálka), *Gran Turismo 2* (žhavé novinky), *Spyro 2* (PrePlay)... to jsou jen tři vynikající hry letošní vánoční sezóny. Ale to není zdaleka všechno. Naše malá numerologická spekulace může jít dál, když si uvědomíme, na prahu jakých událostí právě stojíme. Za měsíc a půl se křesťanský letopočet zlomí v pasu a na prvním místě se poprvé octne tahle sympatická číslovka: 2. S počátkem nového tisíciletí se už desítky let pojí obrovské naděje. Lidstvo věří, že naše planeta bude konečně lepší, zdravější a bezpečnější místo pro život. My v PSM si k tomu můžeme přidat trochu přízemnější přání. Všichni do jednoho se nesmírně těšíme na úsvit nové éry zábavy, her a emocí, kterou někdo tam nahoře pojmenoval vcelku prozaicky PlayStation2. A když už jsme to s českou mutací 'světově nejprodávanějšího časopisu o videohrách' dotáhli k číslu 2 krát deset, pevně věříme, že se vám bude líbit i jeho dramaticky pozměněná budoucí tvář. Od příště se vám představí úplně nový PlayStation Magazín, atraktivnější, dospělejší a ve všech směrech otevřenější. Teď už se prosím naposledy usaďte (nebo chcete-li ulehněte) v příjemné společnosti starého známého PSM. Přivoňte si, prolistujte, pročtěte a pak mu dejte poslední sbohem. Čeká ho náročná plastická operace.

Farid D. Starman

Farid D. Starman (šéfredaktor)

obsah

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín

Vydává:
Art Consulting s. r. o.

Šéfredaktor:
Farid D. Starman
farid@score.cz

Na tomto čísle spolupracovali:
Chalid Himmat
Štěpán Kopřiva
Jiří Pavlovský

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy
Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Marie Šimáková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí DTP: Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal
Pavel „Butcher" Řezáč

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
160 00, Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
Petra Kytková
e-mail: *inzerce@vision.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *ditribuce@vision.cz*

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová
Asistentka redakce: Marie Šmékalová

Art Consulting dále vydává časopisy



score

Osvit: Stuare s. r. o.
PSM na Internetu: www.psmag.cz
Cena výtisku s CD: 230 Kč

PSM UK Vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com

Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce





Official F1 Racing '99



Army Men: Air Attack



Star Trek

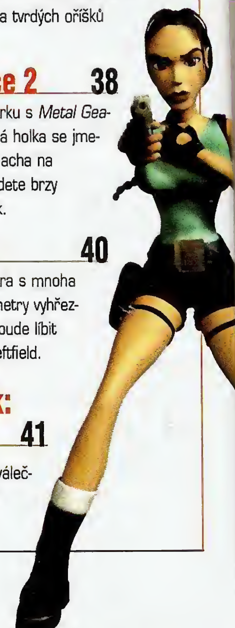
PRIMAL SCREEN

Křížové výslechy distributorů her, přátelský pokec s jejich tvůrci, oficiální i neoficiální rozhovory se všemi, kdo se točí kolem her, jež spatří světlo světa v blízké budoucnosti (do šesti měsíců).



PREPLAY

Hry finišující, téměř dotvořené a připravené se porvat o náš a váš zájem. V rubrice PrePlay se zevrubně díváme na přednosti a kazy skoro hotových titulů. Sice ještě neznámkujeme, ale už trochu soudíme.



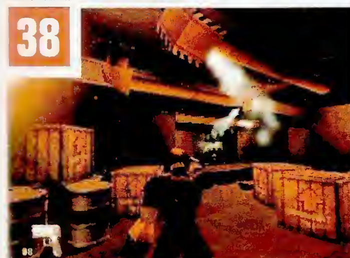
Skutečnost: *Official PlayStation Magazine* je nejprodávanějším časopisem věnovaným videohrám na světě. Je to jediný časopis, který má každý měsíc oficiální CD s demoverzemi her, rovněž představuje nejlépe psaný a graficky zpracovaný časopis tohoto typu, který je na pultech k dostání. Toto vůdčí postavení na trhu zároveň znamená, že můžeme hry objektivně recenzovat a chránit zájmy našich čtenářů, poskytovat skutečné názory, a ne pouze nějaké kompromisy, a to jak co se týče samotných recenzí, tak i grafické úpravy.

PSM je jediným skutečně důležitým časopisem v playstationové sféře z jednoho důvodu - tiskneme totiž pravdu. Naše články, ať už se týkají her, průmyslu či všech ostatních věcí spojených s PlayStation, se vyznačují jasným názorem, upřímným a vždy dostatečně obeznámeným s problémem. Spojení se Sony nám poskytuje exkluzivní přístup k informacím a demoverzím her, avšak nikterak neovlivňuje naše rozhodování. PSM je stoprocentně nezávislý.

Časopis je psán zábavnou formou pro dospělé čtenáře. Články nejsou v zajetí technického žargonu, ale přitom se vyznačují nezbytnou odborností požadovanou našimi čtenáři, nejrůznější narážky pro zasvěcené a pubertální vtipy zde ustupují do pozadí, aby neovlivňovaly kvalitu textů. Přinášíme vám vždy nejnovější zprávy, rozhovory s těmi nejdůležitějšími lidmi v oboru, diskutujeme o relevantních problémech a recenzujeme ty nejúchvatnější hry na této planetě. A co se týče našeho demo disku, dáváme vám možnost, jakou jinde nenajdete - abyste si hry sami zahráli. PSM: nejčtenější časopis o videohrách na světě.



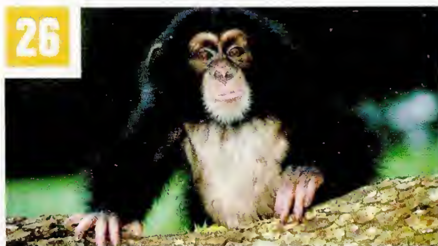
Tomb Raider: The Last Revelation



Fighting Force 2



Spyro 2: Gateway To Glimmer



Šimpans, gorila.... světem chodila



FIFA 2000



Umění ponurosti



Quake II



Final Fantasy VIII



Dino Crisis

PLAYTEST

Hřeb večera, to jsou naše recenze. Autor zde bere na sebe nelehký úkol: zahrát a do detailu prozkoumat, upozornit na vady, pochválit přednosti, být za všech okolností naprosto objektivní a nakonec obhájit na redakční poradě svůj verdikt a známku.

TÉMATA

RUBRIKY





TOKIO, MON AMOUR

PŘEHLÍDKA SNŮ V SRDCI JAPONSKA



Na konci září bylo na světě jedno jediné místo, kde jsme mohli vidět pohádkovou kolekci videoher pro playstationovou budoucnost hezky pohromadě. To místo neslo název Tokyo Game Show 99. Ostře sledovaná výstava trvala tři dny a konala se v areálu Makuhari Messe Convention Centre. Celkový počet návštěvníků dosáhl počtu 164 tisíc (desetinásobek ECTS, která ovšem není otevřená veřejnosti, a zejména ne dětem), jejichž část tvořili vydavatelé, producenti, vážní zájemci a novináři z celého světa. Většina však byla podivná stvoření, která souhrnným názvem označujeme otaku. Všichni byli zvědaví na to, co se bude v herním světě dít v příštích dvanácti měsících.

Celkově bylo představeno 450 her od výrobců, jako jsou Square, Konami, Namco či Capcom. Nejdůležitějším magnetem celé show byla však jednoznačně premiéra nové konzoly Sony PlayStation2, která své půvaby předváděla v hale číslo 5. I naši vyslanci nejdříve ze všeho zamířili právě tam, nedivte se jim, jsou jak děti. Bylo to jen několik dní po oficiálním oznámení a předvedení (viz. minulé číslo PSM), Sony přesto věnovala velkou většinu své obří výstavní plochy právě této atrakci.

Přestože už mnoho dní se internet a programy japonských televizních stanic plnily nejpodrobnějšími informacemi o PS2, mnozí neodolali touze vidět TO na vlastní oči. Stroj samotný byl bohužel pod zamčeným sklem chráněn před rozechvělými prsty návštěvníků, ale přesto toho bylo k vidění mnoho. Lekce na téma dávali důležití lidé, jako je Ken Kutaragi, byla předvedena na mnoha ukázkách kompatibilita s formátem DVD-video a na obrazovkách běžely ukázky z většiny z asi padesáti dosud oznámených titulů pro PS2. K vidění byl sestřih z her jako *Kessen* (Koei),

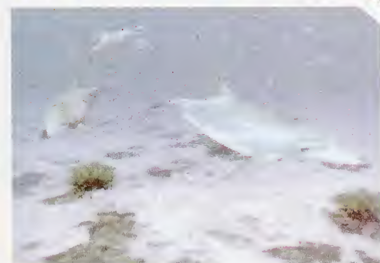













Rané screenshoty z her pro PS2 jsou všude kolem. Nový *Ridge, 500GP, Oni Musha, Armoured Core 2* atd.

Armoured Core 2 (From), *Unison* (Tecmo), úžasného simulátoru vlaku *Densha De Go* a *IQ Remix* od Sony. Ale zdaleka nejvíce pozornosti poutaly nejatraktivnější hry pro PS2, tj. *Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Dark Cloud, Eternal Ring* či *The Bouncer*. Všechny tyto hry byly k dispozici i k zahrání! Ovšem pokud jste vydrželi vystát šílenou frontu. I PSM se nakonec dostal na řadu a nelitoval.



Trochu smutnou zprávou, kterou světu vyslala výstava TGS, bylo to, že nebylo příliš nových kvalitních her přímo od Sony pro PS1. Ovšemže *Crash Team Racing* a *Gran Turismo 2* vypadaly fantasticky, ale prakticky jsme se nedočkali nějaké superbomby v premiéře. *Gran Turismo 2* bylo k vidění v mnohem lepší verzi než pár dní předtím v Londýně na ECTS. V Polyphony si museli hodně zamakat.

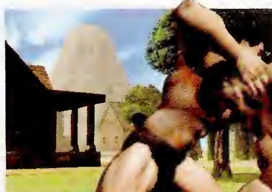
Stánek Square poutal pozornost tisíců návštěvníků nejen ukázkami ze hry *The Bouncer*, ale i hratelnými verzemi titulů pro PlayStation1 jako *Chocobo Stallion, Dew Prism, Chrono Trigger* a nádherně vypadající *Parasite Eve II*. Téměř stejně husto jako na stánku Sony bylo i u Konami, kde bylo možno okusit nepočítaně variant populární *Beat Manie* (*Harlem Beat, Pop And Music 2* atd.). Oči evropského návštěvníka však spíše vyhledávaly hry pro PS2. Zde byl též k vidění nový titul z řady *Beat Mania* nazvaný *Drum Mania* (s úžasným futuristickým ovladačem). Zdaleka největší zájem však poutala PS2 verze *ISS Pro*. Dav se shromažďoval pochopitelně i ve stanu Capcomu. Zejména *Resident Evil 3* byl toho příčinou. Kdo byl pozorný, objevil v rohu ještě jednu *RE* hru jménem *Gun Survivor*, což bude střílečka pro světelnou pistoli. Dle očekávání největší pochoutky nabízela z řad třetích stran firma Namco. Pod barevnými neonovými světly dav tanečnic vykřikoval: „Happy Birthday Pac Man!" a všude kolem bylo bohatě prostřeno tituly jak pro PS1, tak pro PS2. Nové verze *Tekkenu* a *Ridge Raceru* samozřejmě působí úžasně (předváděny byly na obří obrazovce). Novinkou bylo předvedení hry *500GP*. Pro majitele PS1 byla připravena kolekce titulů v čele s *Pac-Man World, Dragon Valour, Tales of Eternia* a nové hry pro světelnou pistoli G-Con45 jménem *Rescue Shot*.

Tokyo Game Show bylo zahradou ještě dalších rozkoší. Vezmeme to už jen seznamem: fascinující ukázky z *Dead Or Alive 2* od Tecmo, premiéra RPG legendy *DragonQuest VII* od Enixu, možnost zakoupit oblečení ve stylu *Tekken*, konečně pohyb i ve světě PocketStation, když několik her nabídlo velmi zajímavé využití periférie a, musíme to ještě jednou zdůraznit, šance spatřit na vlastní oči naprosto vynikající interaktivní akční film jménem *The Bouncer* od Square. Tokyo Game Show? Stálo to za to!








Pssst!

Aneb: co se kde šustlo,kde se kdo prokec a kdo má co za lubem...

Vládce arkád firma Namco oznámila svůj zájem o vývoj RPG her pro PlayStation. Dceřinná společnost jménem Monolith Soft byla nedávno založena právě za účelem práce na projektech tohoto typu. Šéfovat tomu bude Hirohide Sugira, bývalý umělecký ředitel firmy Square. JVC hodlá vydat novou střílečku pod názvem *Mighty Hits Special*. Půjde o G-Conovou akci typu *Point Blank* s nejméně 100 údajně velice obtížnými úrovněmi a s volbou režimu pro dva hráče. JVC též vydá hru *Pop&Pop* od Taito, což by měl být logický kříženec mezi *Tetrisem* a *Bust A Move*. Nepochybně půjde o další extrémně návykovou záležitost. Opět je možné zahrát si s kamarády. Držte se. Chlapecká skupina Backstreet Boys hodlá vstoupit do světa videoher. Firma Ravensburger Interactive Media hodlá s jejích účastí vydat *Puzzles In Motion*. Horší než *Spice World* to být už nemůže. Po úspěchu her jako *Bug's Life* a *Rugrats* bylo otázkou času, kdy se objeví i velmi populární duch Casper. A už je to tady! Licenci získala firma Sound Source a hodlá připravit hru na motivy slavného kresleného seriálu (a filmu) jak pro PS1, tak pro PS2. Jedna japonská podivnost na závěr: Bandai hodlá vydat hru s názvem *Digimon World*. Půjde o plně trojrozměrné bojové RPG, což zní hezky, ale bojový systém tu bude založen na archaickém principu karetní hry. Budete muset po fantasy krajině chodit, hledat pořádné karty a pak si zabojovat se soupeři (ovšem ne skutečně, nýbrž právě těmito kartami). Jde tedy o virtuální virtualitu!

FULL HOUSE

SEZNAM SKVOSTNÝCH HER PRO PLAYSTATION2 ROSTE

Extáze

PlayStation2, PlayStation2, PlayStation2, PlayStation2.

Příště jsme pro vás přichystali zcela novou grafickou podobu milovaného PlayStation Magazínu. Věříme, že se vám bude líbit stejně jako nyní nám.

Konami. PADESÁT titulů pro PlayStation2 a navíc řada atraktivních titulů pro PS1 jako například *ISS Pro Evolution* či *MGS: Special Missions*. K tomu lze dodat jen: BRAVO!!!

Tarzan. K tomuhle chlápkovi jsme všichni do jednoho v redakci PSM projevovali náklonnost už od raného dětství.

EXTÁZE
Propadáky a trefy přímo do černého z bouřlivého světa PlayStation.
DEPKA

Invex. V naší kanceláři brněnské chřipce neunikla ani jediná duše.

Podzim. Pro depku jako dělaný.

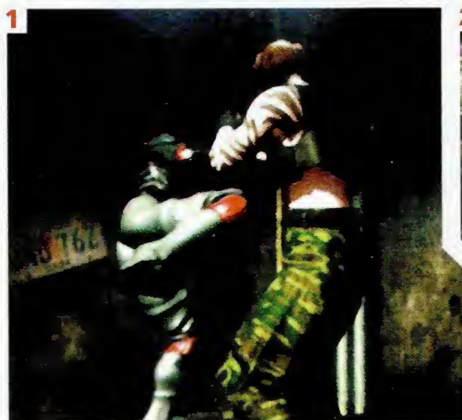
Milénium. Přespříliš a navíc často nesprávně užívané slovo (i v PSM), které leze na nervy. Mimochodem ještě jednou pro méně chápavé: přelom tisíciletí nastane až příští rok.

Jediná horší věc, kterou můžete udělat, než jít na lov nevinných říčních stvoření, je zahrát si *Fisherman's Bait*. Mimochodem od Konami, ovšem názory v naší redakci se liší.

Depka

Na výstavě Tokyo Game Show se v souvislosti s oficiálním oznámením detailů o konzole PlayStation2 doslova roztrhl pytel s tiskovými zprávami různých výrobců a vydavatelů her na téma budoucí tituly pro tento stroj.

Squaresoft, jedna z klíčových softwarových firem ve světě PlayStation, přispěchala s potvrzením nového pokračování plně trojrozměrné bojovky *Ehrgeiz* pro PlayStation2 (v Evropě stále čekáme na vydání prvního dílu, který by měl zasáhnout vánoční trh). Square dokonce tvrdili, že by rádi stihli uvedení konzoly na japonský trh, i když v oficiálním seznamu her pro březen 2000 *Ehrgeiz 2* zatím není. Zůstaňme ještě chvíli u Square: předseda společnosti Tomoyuki Takechi v nedávném rozhovoru pro Wall Street Journal prozradil, že jeho firma počítá pro titul *Final Fantasy* na PlayStation2 s rozpočtem celých 40 miliónů dolarů!







Zde jsou k vidění velmi rané screenshoty z her [1] *Ehrgeiz 2*, [2] *Street Fighter EX3* a [3] *Armoured Core 2*. V příštích číslech PSM čekejte lavinu informací na tato a jiná související témata.

Dále uvádíme výčet nejzajímavějších informací k tomuto tématu:

- *Driver 3* a 'ještě jedna další nejmenovaná hra' by se měly v prvním roce existence PlayStation2 objevit na trhu. *Driver 2* je, jak možná již víte z předešlého čísla PSM, připravován pro PS1.
- Psygnosis již pilně pracují na nové verzi hry *Wipeout*.
- Activision potvrdil titul *Tony Hawk's Skateboarding 2* a Eidos *Legacy of Kain 3*. Samozřejmě pro PS2.
- Firma Acclaim hovořila za svého developera jménem Criterion a oznámila pokračování současného hitu na PC a Dreamcastu *Trickstyle* pro PS2.
- From Software dokonce předvedla téměř dokončenou verzi *Armoured Core 2*, která bude uvedena na trh současně s PS2.
- Stejně tak k vidění byla hra *Street Fighter EX3* od Capcomu (další 'launch' titul), který poskytuje multiplayer ve stylu *Tekken Tag*.
- Naughty Dog rozjeli práce na nové hře pro PS2, která ovšem nebude pokračováním série *Crash*.
- Infogrames chystají v produkci společnosti Rage hru jménem *Wild Wild Racing*.
- Electronic Arts společně se Square pracují na střílečce nazvané *X-Shooter*.
- Tecmo už delší dobu pracuje na hardcorové bojové hře *Dead or Alive 2*.
- Firma Konami šokovala oznámením, že má rozpracováno už na 50 různých her pro PS2. Mezi jmenované tituly patří například *Drum Mania*, *World Soccer 2000*, *Gradius* a *Metal Gear Solid 2*, jež by se měl údajně odehrávat v New Yorku.
- Bizzare Creations potvrdili 'roztomilou střílečku' *Furballs* pro PS2.

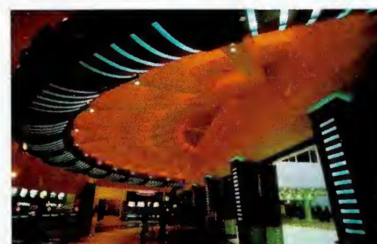
Už se nemůžeme dočkat. Více informací příště.

SVĚT ZÁBAVY

V BRNĚ TO ŽIJE

Třináctého října bylo v Brně otevřeno obrovské nákupní a zábavní centrum Olympia. Je to fascinující komplex obchodů, restaurací, kaváren, kinosálů a dalších zařízení, který musí každý obyvatelům moravské metropole závidět.

V rámci projektu se nezapomnělo ani na fanoušky PlayStation. V dolní části komplexu se totiž nachází rozsáhlý obchod-herna v režii firmy Elcom, který slouží právě jim. Bude to jistě ideální místo pro relaxaci, seznámení se s playstationovými novinkami a v tomto ročním období i pro vánoční nákupy. Jo, a můžete tam samozřejmě sehnat i PSM a jeho novorozeného bratříčka časopis T3. Můžete si zahrát, shlédnout ve vynikající zvukové kvalitě nějaký ten americký monstrfilm a pak se dosyta nacpat hamburgery. Prostě takový malý popkulturní ráj.





TURISMO BELISSIMO!

GT2: NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE A OBRÁZKY










Hra, která znamenala úplně nový standard pro závodní žánr dokonce i mimo platformu PlayStation a které se dosud ještě žádná nevyrovnala, bude už brzy v obchodech!

G*ran Turismo 2* je podle našeho názoru nejlepší dostupný lék pro ty z vás, kteří trpí nově se šířící epidemií tzv. PS2-stresu. Je to krásný příklad toho, že šedá konzola ještě zdaleka do starého železa (plastu) nepatří.

Na počátku tohoto roku během tiskové konference Polyphony Digital viceprezident této firmy Kazunori Yamauchi prohlásil: „Budu zcela upřímný. Nikdo z nás nečekal, že *Gran Turismo* bude takhle úspěšné." a zároveň oznámil přípravy druhého dílu. Ten je již realitou a jeho úspěch snad už nikoho nepřekvapí.

GT2 nastupuje zejména tam, kde původní *GT* mělo některá omezení. Podle Yamauchiho je to „normální pokrok", pro mnohé fanoušky to však bude splněný sen. Hra bude obsahovat více než 500 modelů aut od 33 světových výrobců. Od malých autíček typu Ford Ka nebo Mini Cooper až po brutální kolosy, jako jsou Plymouth Barracuda '70 a TVR Tuscan Speed 6. Nová hra taktéž opouští jednotvárnost silničních okruhů a k nim přidává terénní závody ve stylu rallye. Celkově nabídne 20 nových tratí. Počítejte, že váš Dual Shock dostane zabrat.

Další dobrou zprávou je ta, že bude možné použít uložené pozice z prvního dílu tak, že nebudete muset plnit testovací zkoušky, které už jednou máte za sebou. Přesto nebude vstup do soutěží jednoduchý. Hra totiž obsahuje 60 nových typů zkoušek. Yamauchi tvrdí, že hráči budou moci používat v mnohem větší míře strategické postupy a že i na nastavení vlastností vozů bude tentokrát záležet ještě mnohem více (zejména kvůli odlišným povrchům tratí).

Příští měsíc se můžete těšit na luxusní recenzi hry na stranách tohoto časopisu.

PIRÁTSKÝ SLOVNÍČEK

TŘETÍ DÍL NAŠEHO VOLNÉHO SERIÁLU O PLAYSTATIONOVÉM PIRÁTSTVÍ

Některá slova mohou mít v určitém kontextu odlišnou náplň. Pokusili jsme se pro vás sestavit následující miniaturní slovníček pěti pojmů, které ve světě nelegálního kopírování playstationových her, překvapí svým významem.

Cena. Obvykle zahrnuje náklady na autorská práva, výrobu, distribuci, clo, daň a rabat jednotlivých účastníků řetězce prostředníků od myšlenky k uživateli hry. Zde cena v sobě skrývá pouze náklady na materiál a hlavně zisk piráta. Všichni ostatní, kteří ten či onen titul svými nápady a vlastnoručně stvořili, přijdou zkrátka.

Inzerát. Chcete se seznámit s dívkou nebo koupit vzácnou poštovní známku? Podejte si ho. Piráti nemohou používat klasickou reklamu, ačkoli by to pro ně často finančně nebyl problém. Musejí se tedy vklínit mezi sběratele a nešťastné pubertální dívenky. Jsou to však velkopodnikatelé!

Mobil. V normálním světě bezdrátový osobní telefon sloužící ke komunikaci mezi lidmi. Ve světě herních pirátů jedna z pěti až deseti stanic každého z nich, která má zahladit stopy před případnými oddíly pátrající softwareové policie.

Zákony. Pravidla, která si každá společnost stanovila, aby uchránila sebe sama před anarchií. Zde vítaná normativní překážka, která svým způsobem zvýhodňuje agresivnější piráty před těmi, kteří nemají odvahu 'jít do toho' naplno.

Zlato. Drahý kov. Anebo barva, podle které bezpečně poznáte nelegální CD-kopii playstationové hry.



MUNCH STŘÍDÁ ABEHO

NEJAMBICIÓZNĚJŠÍ HRA VŠECH DOB?

Někteří nadšení čekatelé v kauze PlayStation2 byli možná zklamáni skutečností, že se zatím uvažuje jen o málo superatraktivních pokračování stávajících hitů. Alespoň pokud se týká data uvedení na trh. Při podrobnějším pohledu na věc však zjistíte, že téměř každá současná playstationová pecka má v plánu svého zástupce pro budoucí konzolu, zatím však spíše ve skryté podobě. Jedním takovým případem je i pokračování série *Oddworld* s názvem *Munch's Oddysee.*





A nebude to jen ledajaké pokračování. Plány, které Oddworld Inhabitants s touto hrou mají, slibují skutečnou videoherní revoluci. Lorne Lanning, zakladatel firmy, považuje své další dílo za nejambicióznější herní titul všech dob. Oddworld Inhabitants na této hře pracují již od roku 1997. *Munch's Oddysee* bude obsahovat nebývalé množství postav, které se budou chovat nesrovnatelně inteligentněji a komplexněji než jejich předchůdci v předchozích dvou hrách. Nehratelní obyvatelé herního světa budou simulováni v celém svém životním cyklu, od narození do hry přes růst dospívání až po jejich konec, ať už přirozený či nepřirozený. Každý jedinec bude mít své jedinečné emocionální charakteristiky. Můžeme u nich čekat různou míru důvěřivosti, přátelství a projevy různých psychických poruch, jako je třeba stihomam. Dokonce můžeme být svědky jejich nervového kolapsu.

Komunikace s těmito bytostmi bude samozřejmě vyžadovat mimořádně komplexní herní jazyk, který bude nesrovnatelně složitější než Abeho fráze a věty. Záhadou zůstává, jak toto bude umožněno pouze pomocí joypadu.

Munch's Oddysee bude též první hrou řady, která bude zobrazena v plně realtimeové trojrozměrné grafice. Původně to byl plán pro celou *Oddworld* pentalogii, ale až s příchodem technologie PlayStation2 to bude skutečně možné. Dejte vychladit do ledničky pár láhví piva Soul Storm, neboť čas oslav a hodů se blíží.

PSM NA INVEXU

MUSÍME TAM VŠICHNI, ALESPOŇ JEDNOU ZA ROK

První říjnový týden byl, jako každý rok, vyhrazen výstavě počítačové technologie, která patří mezi největší akce tohoto typu v celé Evropě, brněnskému Invexu. V pavilónu Game Hall nechyběla ani prezentace našeho časopisu.

Spolu se sesterským magazínem Score jsme zaujali strategickou pozici na největší ploše mezi všemi prezentujícími se herními časopisy letošního ročníku. Cílem bylo představit návštěvníkům jak některé redaktory, tak novinky herního světa. Obé se dle našeho názoru zdařilo k vzájemné spokojenosti, vždyť naše dvojpódium k sobě přivábilo zdaleka nejvíce pohledů kolemjdoucích. Důležitou atrakcí byly jistě desítky cen, které se prakticky neustále rozdávaly mezi čtenáře obou časopisů: originální hry, trička, kšiltovky, propisky, klíčenky... Ale věříme, že i to ostatní stálo za to.

Pomineme-li všudypřítomné soutěže o ceny, program každého dne byl zahájen ukázkami z famózní *Final Fantasy VIII* (PlayTest v tomto čísle!), promítaných na dvě velká a jasně zářící plátna na stranách pódia. Po shlédnutí úchvatného intra hry se pokračovalo s prezentací 'takového všedního dne' ze hry, konkrétně souboje s Diablem, jedním z nejmocnějších nepřátel prvního disku hry. Fakt, že atakující Guardian Forces a nové limit breaky naprosto hypnotizovaly přihlížející (převážně pécéčkařský) dav, indikuje pro hru vynikající úspěch. Mezi další předvedené tituly během dní pro veřejnost patřily *Tony Hawk's Skateboarding* (který nám posloužil i jako soutěžní prostředek), výborně vypadající *Formula One '99* od Psygnosis či tutovka tohoto čísla PSM jménem *Quake II*. Mnohé další hry (například *Shadowmana*) bylo možno okusit na vlastní kůži na jednom z patnácti stojanů s PlayStation patřících k našemu stánku.



Dle našeho nejzajímavější, co na pódiu bylo k vidění, představovala unikátní videokazeta, kterou jsme díky firmě Sony obdrželi den před zahájením Invexu přímo z Japonska a která obsahovala, jak správně tušíte, fantastický sestřih několika her pro PlayStation2. Vzdechy údivu bylo možno vydávat u klipů z her *Gran Turismo 2000*, *Tekken Tag Tournament*, *Kessen* a *The Bouncer*. Pokud jste chyběli, nezapomeňte si zaškrtnout v kalendáři termín pro Invex 2000.



PLAYSTATION A-Z

R jako... **Rozlišení.** Jinými slovy informace o tom, kolika pixely je tvořen obraz ve hře. Čím větší rozlišení (více pixelů), tím detailnější je obraz. Hry jsou často rozdělovány do skupin lo-res a hi-res, ve skutečnosti však existuje mnoho mezistupňů. Pohybovat plnou hi-res grafikou dostatečnou rychlostí a plynulostí je na PlayStationu velice obtížné, přesto všichni známe špičkové tituly, které to dokáží.



RF cinch kabel. Základní propojovací kabel, který dostanete k PlayStation. Umožňuje stereo zvuk, avšak z hlediska obrazové kvality zaostává za kabelem s konektorem RGB SCART (někdy též Euro AV), který je nutné dokoupit.

RGB. Anglická zkratka znamená Red, Green, Blue. RGB SCART kabel vede jednotlivé barevné složky obrazu do TV zcela odděleně. Plně barevný obraz se skládá až v televizi, čímž je dosažena lepší ostrost.

ROM. Zkratka znamenající Read Only Memeory. Je to paměť obsahující klíčová data, která nelze nikdy přepsat ani změnit. V PlayStationu funguje jako zdroj algoritmů operačního systému.

S jako... **Sampl.** Digitalizovaný zvuk používaný často ve hrách. Například chorál davu ve *FIFA* nebo zvuk motoru v *Gran Turismu.*

V ROLI HRDINY

FRONTA ERPÉGÉČEK STOJÍ ZA *FINAL FANTASY VIII*









***FFVIII* (vlevo) podráždila naše chuťové pohárky. Hody budou pokračovat hrami *Dew Prism* (vlevo) a *BoFIV* (nahoře).**

F*inal Fantasy VIII* je venku, ale je to teprve první vlna v blížící se RPG tsunami Made in Japan.

Legend of Dragoon už teď vypadá jako nejelitnější zástupce žánru. Jedná se o mamutí RPG projekt Sony, který si otevřeně brousí zuby na nejvyšší pozice, obsazené zatím dvojicí her *Final Fantasy*. Více méně v tichosti na té hře pracují programátoři SCEI už celé tři roky. Sony nedávno informovala, že velký důraz je kladen na dlouhé minuty renderovaných filmových sekvencí, které budou každou chvíli doplňovat 3D lokace, ve kterých se polygonové postavičky ve hře pohybují. Square však nehodlá nástupu Sony přihlížet se založenýma rukama. Například jedno z celé řady připravovaných RPG se jmenuje *Dew Prism*. Můžete si tu vybrat, zda budete hrát v roli bojovníka jménem Rue nebo princezny Mint. Mladý Rue umí útočit na nepřítele pomocí kouzelné sekery, zatímco Mint je vcelku konvenční kouzelnicí.

Další, chuť vzbuzující novinkou je *Breath of Fire IV* od Capcomu. Ani Koei nezahálí a oznámila hru *Zill*, která se bude chlubit inovativní hratelností a košatě větvícím se příběhem. Aby nebyl ani jediný den klidu v erpégéčkové konkurenci, firma Sony přispěchala s oznámením *Alundry 2* na budoucí rok.

Mezi hry, které bohužel patrně v Evropě neuvidíme, patří *Assault Suits Valken 2* (robotí RPG!) a hybrid logické hry typu *Bust A Move* s žánrem RPG jménem *Pear Drop.*

BUDOUCÍ ZVUKY PLAYSTATION

REVOLUCE NA POLI HERNÍ HUDBY POKRAČUJE

Hudba je čím dál tím důležitějším aspektem nových videoher. Pohled na seznam umělců, kteří v poslední době přispěli svým dílem do playstationových her, prozrazuje, že doba, kdy herní muziku měli na starosti druhořadí neumělkové, je už patrně za námi: Robbie Williams, Fatboy Silm, Leftfield, Wu Tang Clan.







The Cardigans (nalevo), Feeder (uprostřed) a Leftfield (napravo) hrají ve hrách.

A-I je nová společnost založená bývalým pracovníkem gramofirmy, který si nyní říká pouze Miles, a Garrym Blackburnem, který spolupracoval jako manager s Normanem Cookem (alias Fatboy Slim), a specializuje se na 'šití' soundtracků hrám na míru. Miles řekl PSM: „A-I hodlá spolupracovat jak s hudebními vydavatelstvími, tak s vývojáři videoher a zajistit tak novým titulům opravdu nejlepší možný zvukový doprovod. Je jedno, jestli půjde o klasickou hudbu, techno, rock, metal, indie, trance či lidovky. V každém případě bude mít naše firma katalog nejlepších použitelných skladeb pro libovolnou hru."

Tato společnost dokončila práci na hudebním doprovodu ke hře *Gran Turismo 2*, kde uslyšíme remixy hitů skupiny Cardigans nebo Fatboye Slima. V současné době pracují na *Urban Chaos* od Eidosu, kde zazní nové skladby od skupin Way Out West, Photek a Basement Jaxx. Další informace vám přineseme brzy.

LOADING 80.5% COMPLETE

SLOVA: **PAUL MCKENZIE**

LEFTFIELD

PŘEKVAPILO VÁS TO PODIVNÉ VIDEO NA CD TOHOTO ČÍSLA? ZODPOVĚDNÍ JSOU ZA NĚJ LEFTFIELD, JEDNA Z NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH KAPEL DEVADESÁTÝCH LET...

„Proč se pořád starat o to, co tomu řekne ten či onen? My si za tím videoklipem stojíme, považujeme ho za skvělý. Velmi dobře pasuje k té skladbě." Říká Neil Barnes, polovina dynamického tanečního dua, která si říká Leftfield. Videoklip režiséra Chrise Cunninghama k jejich letošní písni Afrika Shox vzbudil vcelku silnou kontroverzi, a v Británii dokonce chvíli bojoval se zákazem. Chris Cunningham patří v posledních letech mezi nejvyhledávanější režiséry hudebních klipů a dosud spolupracoval už s Madonnou, Aphexem Txinem, Portishead nebo Björk. Víte, co je zajímavé? Nakonec to dopadlo tak, že britští cenzoři namísto zákazu učinili klip přístupným už od dvanácti let!

Je to docela dlouhá doba, co nebylo o Leftfield vidu ani slechu, přesněji řečeno čtyři roky. Zapomenout se však nedali, jsou to totiž lidé, kteří mají na triku patrně největší revoluci v oblasti taneční hudby devadesátých let v podobě dnes již legendárního alba Leftism.

Nyní jsou zpátky s 'obtížným' druhým albem Rhythm And Stealth, které však ve skutečnosti není vůbec obtížné, naopak je to další velmi příjemný společník milovníka moderní hudby.

PSM měl tu čest se setkat s Paulem Daleyem, druhou půlkou slavného dua, a první otázka směřovala na spolupráci s DJ Sashou v rámci projektu hudby pro *Wip3out*. Paul byl evidentně tématem našeho rozhovoru potěšen, na první pohled bylo patrné, že hudbu pro hru dodal velice ochotně a rád.











„To splynutí dvou různých světů - herního a hudebního - považuji za progresivní a zajímavou věc. Vždycky jsme chtěli dělat muziku pro hry a věřím, že toto nebyla poslední příležitost."

Oba členové Leftfield si hrají často a rádi. Ovšem je mezi nimi přeci jen rozdíl. Zatímco Neil má takový ležérní nadhled a ke své PlayStation přistupuje pragmaticky („je to pro mne takový relaxační přístroj, neustále skáču z jedné hry do druhé a málokterou dohraji"), Paul pojímá svůj vztah ke své šedé krabičce mnohem vážněji.

„Když hraji, beru to doopravdy. Jsem hodně velký fanoušek do samurajské tématiky, tak si asi dokážete představit, co pro mne znamenalo *Tenchu*. Teď se chystám na *Silent Hill*. Všude jenom slyším, jak úžasná hra to je, a věřím, že mě rozhodně nezklame. Jediný žánr, který nemám moc v lásce, je asi sport. Jsem spíš takový akční a příběhový typ. Stále čekám na nějakou dokonalou bojovku, něco, co bude vyžadovat skutečné umění, taktiku a inteligenci."

Paul zdůraznil, že považuje sebe za opravdu zaníceného hráče, který tu a tam skončí u celonočního herního maratónu.

„Například jsem měl takovou šestnáctiohodinovou session s *Metal Gear Solid* a nelituji ani jediné minuty, bylo to naprosto úžasné. Patřím k té sortě hráčů, která neopustí úroveň, dokud nemá absolutní jistotu, že viděla úplně všechno, našla každý jednotlivý předmět a skrytou sekci. V současné chvíli mám spoustu práce s hudbou a propagací našeho nového alba, přesto si vždycky najdu pro sebe chvilku, kdy zatáhnu závěsy, pustím nahlas zvuk přes věž a dlouho předlouho hraji."

Paulova vášeň pro počítačové hry rozhodně nezačala až s PlayStation. Jeho pokoj hostil již řadu rozmanitých konzol.

„Vyrůstal jsem v městečku jménem Margate a stejně jako všechny ostatní děti jsem spoustu času trávil v místní arkádové herně. Každá školní přestávka na oběd a skoro každá pence kapesného byly utraceny právě tam. Miloval jsem *Space Invaders*, *Galaxian*,..." Když Paul vzpomíná, má takový milý obličej.

Je zvláštní poslouchat tohoto hudebního ninju, jak nostalgicky vypráví o daleké minulosti videoherního pravěku. Hry zřejmě formovaly současné moderní hudebníky více, než by se na první pohled mohlo zdát. Ale na tom není určitě nic špatného. Paul dokonce tvrdí, že mu to prospělo a prospívá.

„Když se vrátím k té šestnáctihodinovce s *Metal Gearem*, víte, co mě nejvíce na tom dni dostalo? Sem tam ke mně zašli přátelé a skoro každý z nich zůstal mnohem déle, než měl původně v úmyslu. Oni tam seděli a byli vtaženi do hry i jako pouzí diváci. Dříve by možná většina z nich řekla, že jsem blázen, když trávím tolik času s hrou, ale teď už je to jiné. Vezmou si plechovku piva v ledničce a posadí se na gauč a dívají se na to se zájmem, jako na poutavý film. Myslím, že dnešní hry jsou mnohem silnější a že jejich evoluce jde správným směrem."



Vývoj her i taneční hudby jde vpřed neuvěřitelnou rychlostí. V tom jsou si obě tyto kultury velice podobné a stále častěji nás méně překvapuje, když se jejich cesty zkříží. Neil uvažuje dokonce o budoucnosti, kdy hranice mezi oběma nebude jasně oddělená.

„Nejde jen o naši zkušenost s *Wip3outem*, stále více a více hudebníků z naší branže hledá uplatnění ve videohrách, protože cítí, že to spojení je do značné míry přirozené. Vemte si třeba jen to, kolik lidí si dneska spojuje klubovou zábavu a PlayStation. Spousta lidí, když přijde z taneční pařby, relaxuje doma u nějaké hry. Spousta klubů instalovala stojany s PlayStation do svých chill-outů. Tohle všechno přeci něco znamená, ne?"

Ovšem platí to i zpětně. Majitelé PlayStation se většinou zajímají o elektronickou taneční hudbu (co máte ve svém CD přehrávači, milý čtenáři?). Rhythm And Stealth je deska pro tuto skupiny lidí jako dělaná. Leftfield vytvořili album, které je definitivně nalevo od středu, ale na druhou stranu nikoli příliš daleko. Nikdo neví, co se jim podaří v budoucnosti, ale s prvními dvěma alby se už zapsali do dějin. 

Rhythm And Stealth je v prodeji v distribuci Sony Music Bonton.

HITPARÁDY

Stejně jako všechno ostatní i hitparády projdou v následujícím měsíci omlazovací kúrou. Máme-li blíže specifikovat změny, pak řekněme jen, že nic neubude a naopak něco přibude. S tím souvisí i jedna prosba: na této stránce bude vždy soukromá Top 5 jednoho z našich čtenářů. Neměly by to být pouze aktuální hry, ale jakási klasika všech dob toho či onoho hlasujícího. Proto pokud budete mít zájem, připojte prosím ke svému hlasu na korespondenčním lístku i tento svůj žebříček.

Vítězi plata nápoje Erectus od našeho sponzora se protentokrát stávají:

- Jiří Heřmánek,
- Kristýna Švejdová
- Monika Kubátová.



1 Soul Reaver
Eidos

Všimli jsme si podoby mezi Razielem a šéfredaktorem T3. Jeden je démonem z podsvětí a druhý hrdinou této hry.



2 NHL 2000
Electronic Arts

Jágr dává vlastní góly, Haškovi se nedaří! Napravte, co osud pokazil v nejslavnější hokejové lize světa.



3 Silent Hill
Konami

Návod jsme šoupli do tohoto čísla a už nechceme slyšet ani jedno telefonní zazvonění. Hlavně ne na téma klavír!



4 Wip3out
SCEE

Budoucnost závodů má pro vás cenu bramborové medaile. Je to málo, nebo hodně? Zamyslete se nad tím.



5 TH Skateboarding
Activision

Spadl nám kámen ze srdce. Díky, že jste si povšimli, jak vynikající tato hra je. V tom spočívá smysl PSM.

TOP 10 ČTENÁŘI PSM

◄ 1-5

6. **V-Rally 2**	(Infogrames)
7. **Speed Freaks**	(SCEE)
8. **Driver**	(GT Interactive)
9. **Ape Escape**	(SCEE)
10. **Syphon Filter**	(SCEE)

TOP 5 JAPONSKO



1. **Derby Stallion**	(Ascii)
2. **Biohazard 3: Last Escape**	(Capcom)
3. **Jiruooru**	(Koei)
4. **Minna No Golf 2**	(SCEI)
5. **Dokodemo**	(SCEI)

(18.říjen 1999 / zdroj: Famitsu Weekly)

TOP 5 USA



1. **Final Fantasy VIII**	(Suare/ESA
2. **Madden NFL 2000**	(Electronic Arts)
3. **Gran Turismo**	(SCEA)
4. **Driver**	(GT Interactive)
5. **NFL GameDay 2000**	(989 Studios)

(září 1999 / zdroj: NPD)

TOP 5 UK



1 **LMA Manager**	(Codemasters)
2 **Phantom Menace**	(Activision/LucasArts)
3 **Quake II**	Activision
4 **Tony Hawk's Skateboarding**	Activision
5 **South Park**	(Acclaim)

(18.říjen 1999 / zdroj: Charttrack)

PSM DOPORUČUJE

WIP3OUT (PSM 19 - 9/10)



Opět se můžeme svést na magicky plovoucích vznášedlech budoucnosti po tratích, které spíše než závodní okruh připomínají horskou dráhu plnou loopingů. Někdy je pokračování lepší.

TONY HAWK'S (PSM 19 - 9/10)



Flip, ollie, fakie, madonna, impossible, grind... nemusíte být v této hantýrce doma, a přesto vás bude hra bavit jako málokterá. Možná vám pomůže i z komplexu méněcennosti.

POINT BLANK 2 (PSM 19 - 8/10)



Dva pistolničtí doktoři s bramborami místo hlavy vás provázejí lunaparkem střelnic a jiných střílecích atrakcí. Světelná pistole našla konečně svůj smysl života.

UM JAMMER (PSM 19 - 8/10)



Roztomilá malá kytaristka sóluje jak Hendrix. Jestliže jste toužili někdy po kariéře rockové hvězdy, zde si ji můžete okusit alespoň virtuálně. Velmi orientální!

MÍČ A NOHA

V hlavním ústředí firmy EA Sports kanadském Vancouveru si dal autorský tým FIFA 2000 pořádně do těla. Celý rok totiž dřeli, aby zplodili další pokračování snad nejznámější fotbalové hry na světě. A tak jsme do Kanady vyslali Dana Mayerse, aby nám o této novince přinesl exkluzivní zprávy.

Ústředí EA Sports leží na samém okraji průmyslové zóny za Vancouverem. Z celkem jednotvárných budov najednou trčí jakási osamocená zeď. Ne, není to zeď budovy, prostě zeď se spoustou oken. A tak člověka okamžitě napadne, zda to není rozestavěná část jednoho křídla, přičemž ten zbytek by mohl být dostavěn z peněz, které vydělá nový produkt firmy - *FIFA 2000*. Ale nechme podobné úvahy stranou, většině lidí vrtá hlavou úplně něco jiného. Totiž jak lze ještě tuto hru vylepšit? Co zde lze změnit, aby byla ještě hratelnější? Tentokrát je však odpověď, byť to může znít překvapivě, že změnit toho lze hodně.

„Když pracujeme na nějakém titulu *FIFA*, vždy se nejvíce potýkáme s jedním problémem a tím je poměr mezi realismem a hratelností," vysvětluje producent Brent Disbrow. „Dříve se nám to úplně tak vyřešit nepodařilo, proto jsme se nyní pokusili hru udělat snazší na hraní, aniž bychom ji však jakkoli připravili o její hloubku."

Umělá inteligence je pro celou strukturu *FIFA* naprosto zásadní věc. Do jisté míry lze dokonce říct, že všechno ostatní je pouhá omáčka. Vedle toho, jak velkou kontrolu máte nad svým hráčem, je další klíčovou věcí to, jak realistické interakce jsou s vaším hráčem schopni protivníci ovládaní počítačem. Aby právě toto fungovalo co nejlépe, použili lidé u EA software známý jako „test bed" - ten jim umožňuje spustit hru v osekané verzi, aniž by se museli obtěžovat rušivými momenty nedodělané verze: vypadá to tak, že po vektorovém rádobytrávníku běhají takoví kostlivci, anebo spíš drátovci. Zde pak kontrolují oblast, kterou kontroluje každý z hráčů. „Umožňuje to celkem přesné měření a výsledky se dobře analyzují," ujímá se slova Matt Brown, technický architekt hry. „Tak například analyzujeme, odkud padají góly, kolik skluzů je úspěšných a kolik neúspěšných apod. Rovněž nám to umožňuje editovat hru v reálném čase, ovlivňovat jednotlivé taktické strategie, zjišťujeme, jak funguje pokrývání útočníků, a dokonce můžeme změnit i to, kteří dva či více hráčů spolu nejlépe během hry spolupracují." Prostě objem informací, které lze vyždímat z tohoto softwaru, je naprosto úžasný. „Dokonce vám



SEZNAMTE SE | FIFA 2000

[1-2] Hodně práce dalo zajistit, aby animace hráčů byla co nejrealističtější. Ovšem již od prvních sekvencí je vidět, že na hře se toho hodně udělalo. [3] Plně animované trojrozměrné davy lidí přispívají k pravé fotbalové atmosféře. [4] Podívejte na ten trávník. No úplně jako ve skutečnosti. Jen na něj vběhnout ...







ZBAVOVAT MÍČE SOUPEŘE MŮŽETE NĚKOLIKA MOŽNÝMI ZPŮSOBY, COŽ ZNAMENÁ NEJEN ROZŠÍŘENÍ ŠKÁLY POHYBŮ, ALE I TAKTICKÝCH MOŽNOSTÍ.

dokážeme říct, co si jednotliví hráči myslí," pokračuje Brent, „stejně jako co se chystají udělat, kam si zrovna chtějí naběhnout či komu chtějí přihrát." A právě takovéto informace nám zcela zásadním způsobem napomáhají zvýšit realističnost hry. Jak říká Matt: „Skvělým příkladem jsou třeba kolize. Díky získaným informacím mohou být matematicky přesné, takže když na vysoký balón skáčí dva hráči, získá jej ten, pro koho bude mluvit jeho výška, váha a rychlost. A ten druhý dostane leda tak na zadek."

To je sice hezké, možná se však v duchu ptáte, jak to ovlivní celkový pocit ze hry? To se ovšem ukáže hned během prvního zápasu. Vidíte totiž na první pohled, že hráči jsou mnohem lepší, a to hlavně v dokončených kusech. Po hřišti se pohybují naprosto realisticky, a to v závislosti na tom, kam zrovna směřujete míč.

„Namísto šipky přeskakující z hráče na hráče teď budete mít tři ikonky, jež budou představovat tři tlačítka. Stisknete tlačítko, a míč půjde přesně na daného hráče, takže váš protivník nebude předem vědět, kam se chystáte dát míč," vysvětluje ochotně Matt. To umožňuje mnohem hlubší, interaktivnější hratelnost, kterýžto aspekt hry ještě posiluje animace. „Chceme, aby hráč měl pocit, že je skutečně na hřišti a že hráči si jsou sebe vědomi," vyznal se nám autor animace Kerry Whalen a nepochybně tím myslel bránění, skluzy, stínění a všechny podobné finty, na které lze ve hře narazit a které jsou všechny plně kontrolovatelné. „Tak třeba můžete udělat to, že míč zavezete po křídle, tam ho zarazíte a přikryjete, no a počkáte na dobíhající záložníky. Anebo si můžete zkusit odtlačit obránce a přihrát přes šířku hřiště. Právě díky tomu je hratelnost hry zajímavá." Zbavovat soupeře míče můžete několika různými způsoby, což znamená nejenom rozšíření škály pohybů, ale rovněž taktických možností, které hra nabízí. A i zde to nakonec zůstalo na lidech, co mají na starost motion-capture - ti totiž museli vybavit animátory nezbytným materiálem, z kterého by mohli pak stavět. „Velikou chybou, k níž dochází u mnoha podobných her, je to, že autoři nasbírají velké množství motion-capture materiálu, to pak nastříhají a celé to nacpou do hry," říká Craig Koehn, animační specialista *FIFA*. „To pak pochopitelně nefunguje, protože skutečnost a hratelnost nejsou, co se týče zkušeností, nutně paralelní. Když stisknete tlačítko, chcete, aby akce následovala hned teď. Nejste zvědavi na nějaké tři či čtyři separátní animace, které musí proběhnout dříve, než vůbec kopnete do míče." Místo tradičních kreslených storyboardů se autoři v tomto případě rozhodli pro loutky upravené do různých fotbalových postojů a focené dle potřeby instantním fotoaparátem. Díky tomu měl autorský tým lepší



přehled o pozicích, do kterých potřebují dostat živé fotbalisty, jako například Sola Campbella při natáčení pohybu ve studiu. Každá sekvence je dokonale zmapovaná, a získané informace lze tudíž bez problémů začlenit do výsledného děje.

FIFA vstoupila do povědomí mnoha lidí bouřlivými oslavami po vstřelení gólu. „I na tomto aspektu jsme zapracovali," zdůrazňuje Craig. „Chtěli jsme tam přidat něco, co bude vypadat dobře, třeba chlápek řítící se proti kameře a vřeštící radostí." My jsme se sice nedokázali během animace ubránit úsměvu, ale jinou otázkou je, zda tyto scény nejsou humorné záměrně. Podle zasmušilých výrazů programátorů asi ne ...

„Ve *FIFA 2000* teď máte možnost vidět i výraz tváře jednotlivých hráčů, navíc jsme jim úplně předělali obličeje: oči, nos, tváře, prostě všechno se změnilo," pokračuje Craig. „Máme k dispozici na 16 obličejových

OSTRÁ STŘELBA

FIFA není jediná fotbalová hra, která bude brzy usilovat o váš zájem. Za zmínku stojí minimálně následující trio:

ISS EVOLUTION

Hratelnostní král všech fotbalových her. Předchozí díly vždy uspěly v nejtvrdších srovnávacích testech a vyhrály zejména díky věrohodnosti simulace hry. Série *ISS* není zdaleka tak pěkně prezentovaná jako *FIFA*, ale je prokla-tě návyková.
Hraje jako: Slávia

THIS IS FOOTBALL

Gigantický fotbalový projekt od Sony si brousí zuby na nejvyšší mety. Hra je v produkci už celé dva roky, zaměstnává celou armádu programátorů a designérů.
Hraje jako: Sparta

UEFA STRIKER

Poskytuje mnohem širší možnosti taktického managementu než konkurence. Se 130 týmy se sice variabilitě *FIFA* nevyrovná, ale působí velice dobře a hratelně.
Hraje jako: České Budějovice











[1] Trochu byl předělán brankář, aby byl interaktivnější než v minulých verzích. [2] Ovšem rozhodčí, ten se svých úletů nezbavil [ale tak to asi chodí].

animací, které se mění podle nálady hráče. A tak podaří-li se mu přestřelit bránu, z jeho tváře budete moct naprosto lehce vyčíst ten nepopsatelný vztek." Na animaci se podílel umělecký tým, který vynaložil velké úsilí na to, aby detailně ztvárnil všechny aspekty této nádherné hry. „V minulých verzích série *FIFA* si, jak jste si možná povšimli, někteří hráči byli hodně podobní. Skutečně jsme usilovali o to, udělat je jedinečné." A zjevně tím nejlepším způsobem jak toho docílit, jakkoli to může znít bizarně, je zaměřit se na jejich účesy. U minulých verzí si je možné všimnout, že vlasy jsou modelovány kolem hlavy do stejného tvaru, a tak v této verzi udělali více tvarů lebky a hle, najednou bylo po problémech. „Ale hodně jsme pracovali i na lícních kostech, stejně jako na bradách, nosech a podobných věcech, což znamenalo zvýšit počet polygonů v obličeji, vlasech i nohou," říká Brian Kean, hlavní grafik celého týmu. Ovšem stejně důležité je, aby byly dobře zapracovány do hry. „Ano, všechna tato vylepšení dostává náš hráč ve hře, takže je okamžitě uvidíte," ubezpečuje nás Nick Wlodyka, další grafický producent hry. „Hodně nás ovlivnily hry *Tekken*, kde je klíčovým prvkem v zobrazení postavy nasvícení." A nutno konstatovat, že hráči ve *FIFA 2000* vypadají skutečně skvěle, rozhodně lépe než v minulých letech, ale tím ta všechna vylepšení nekončí. Z gruntu byly totiž předělány i stadiony. „Přidali jsme trochu animace trojrozměrným davům, aby stadiony vypadaly trochu živěji, a hra sama pak také bude mít úplně jinou intenzitu," říká Nick. Takže když se bude hrát pomalu a bude to nuda, budete slyšet jenom nějaké mumlání a lidi budou jen tak stát, ale jakmile to dostane spád, či dokonce padne gól, okamžitě se dostanou do varu. „Budou zde různé animační framy, v jedné sekci se třeba lidé budou poplácávat, v druhé budou zase poskakovat. Myslím, že to přispěje k celkovému dojmu ze stadionů."

Dalším způsobem jak vyvolat atmosféru pravého fotbalového zápasu je pochopitelně skrze hluk davů, unisono hlasů bořící střechu. Každá fotbalová hra se musí s tímto problémem vypořádat. „Letos jsme kompletně vyházeli všechen předchozí zvuk a začali úplně znovu," říká audio ředitel Chris Taylor. „Máme zde nové chorály, skutečné písně nahrané na stadionech. Dokonce máme i písně k jednotlivým týmům." To by nás tedy zajímalo, jestli tam mají nějaký popěvek i o paní Beckhamové. „Snažíme se to ukázat v celistvosti, proto jedni fanoušci zpívají jednu píseň, ti druzí zase tu svoji. Dokonce nám správně fungují i reakce davu: když rozhodčí někoho vyloučí, uslyšíte z jedné strany pískání, z druhé pak potlesk a jásot." Člověk by si myslel, že audio stránka je ve fotbalové hře druhotná, ovšem ve skutečnosti velkou měrou přispívá k vytvoření té správné atmosféry. A to nemáme na mysli pouze to, že hudbu ke hře napsal Robbie Williams a na soundtracku se podíleli i Apollo 440 a Gay Dad. „Snažíme se do zvukového záznamu dostat věci, které vám ve hře samotné můžou uniknout," říká Neil Biggin, který má na starosti komentář. Tento rok se jim podařilo nasamplovat 85.000 slov, a to s jediným cílem - aby hra byla interaktivnější. „Prostě jsme chtěli, aby komentář jaksi naváděl," pokračuje Neil. „Tak třeba by říkal: A po pravé straně si nabíhá Steve McManaman... Dostane balón? No, a v tom to všechno je." Rovněž by komentář měl pomoci těm, kteří o fotbalu nic nevědí - mohou se zde snadno přiučit. Jsou to vlastně takové rady ve hře.

„Analyzujeme hru i výkon každého jednotlivého hráče," vysvětluje Michael Gordon, specialista na AI. „Tak třeba se můžete dostat do situace, kdy jeden hráč padesátkrát vystřelí, ale vždy bezúspěšně. To je pak možné třeba zmínit v komentáři." Většinou něco prohodí spolukomentátor, tentokrát tuto roli plní Mark Lawrenson a Gary Lineker po boku všudypřítomného Johna Motsona.

„Byl to ale kus práce, dát dohromady tak rozsáhlý scénář," říká Neil. „Pokud vím, nikdo z konkurence nic podobného neudělal." A míra detailu ve hře skutečně nesnese žádné srovnání - víc jak 450 týmů, to snad uspokojí úplně každého. Slouží jim jenom ke cti, že všichni, s nimiž jsme u EA měli možnost mluvit, byli naprosto zapálení, a to nejenom pro hru *FIFA 2000*, ale pro fotbal jako takový. To je podle nás vynikající věc, protože to znamená, a my jsme se o tom hned při prvním hraní přesvědčili, že se snaží dostat co nejblíže skutečné hře. A tak nelze než uzavřít konstatováním, že tato hra se týmu u EA opravdu povedla a konkurence to bude mít hodně těžké.

1


4


3


[1] Hádky s rozhodčím, to vždy končí špatně - v slzách. [2] I když vždy ovládáte pouze jediného hráče, ostatní budí dojem, že skutečně o hře přemýšlejí - stačí se jen podívat, jak se pohybují.

MÍRA DETAILU VE HŘE SKUTEČNĚ NESNESE ŽÁDNÉ SROVNÁNÍ - VÍC JAK 450 TÝMŮ, TO SNAD USPOKOJÍ ÚPLNĚ KAŽDÉHO.

1


2


3


4


[1-3] Sol Campbell se asi při natáčení těch sekvencí s pingpongovými míčky všude na těle necítil nejlépe. [4] Slušná hlavička.



OFFICIAL F1 RACING '99

1999: Největší výběr F1 her pro PlayStation.















[1] Hra je natolik věrná skutečnosti, že podle jejích autorů je možné poznat pilota podle helmy. Takže tohle bude Alex Zanardi, že? [2-7] Vyladění stylu jízdy vám dá zabrat.



PROFIL

Daniel Macré

- **Povolání:** Ředitel
- **Popis práce:** Mám toho hodně: jsem zároveň projektový manažer, programátor, designér, mechanický konstruktér... Ale hudbu nedělám.
- **Historie na poli her:** Osobně jsem pracoval na závodních hrách, jako jsou *Vroom*, *F1 Racing* a *Official F1 Racing*. Ale Lankhor dělal i jiné hry: třeba explorační adventury jako *Maupiti Islands* a *Mortville Manor*.
- **Vliv na tuto hru:** Všechny ostatní závodní hry, včetně těch našich.
- **Oblíbené hry:** *Sentinel* pro Atari, *Tomb Raider* pro PlayStation.

Styl: závodní hra
Vydavatel: Video System
Výrobce: Lankhor
Datum vydání: listopad

Lankhor mají v závodních hrách celkem slušnou tradici, a i když je dnes trh zaplaven hned třemi oficiálními FIA tituly, tak stále věří, že dokáží nabídnout víc. Blíže už vysvětluje Daniel Macré.

Můžete nám hru popsat?
Naše hra má oficiální licenci od FIA a je to závodní F1 titul obsahující data ze sezóny 1999. Nabízí vynikající hratelnost a některé unikátní rysy, jako například kontrolovatelný režim Replay, ovládání kamery a zvukovou věrnost závodům F1. Zaměřili jsme se především na zhutnění kódu a optimalizaci rychlosti, abychom do playstationové verze dostali co nejvíce z verze pro PC. Je to tak vlastně první opravdový F1 simulátor pro PlayStation.

Jsou zde všechny týmy z této sezóny?
Ano, najdete zde všechny týmy ze sezóny 1999. Každý vůz je jedinečnou trojrozměrnou kopií skutečné předlohy.

Co piloti?
Totéž platí pochopitelně i o pilotech, které lze v závodě poznat podle helmy.

Má hra úplně nový engine?
Herní engine, AI a fyzické vlastnosti byly vyvinuty speciálně pro *Official Formula 1 Racing* pro PC. Optimalizovali jsme je, co se týče rychlosti a spotřeby paměti, jinak jsme neobětovali nic.

Vložili jste do hry i arkádový režim?
Ano, je zde arkádový režim, ve kterém se auto snáze ovládá a i se dá jezdit rychleji, ovšem zároveň s tím stoupá agresivita vašich soupeřů, a celý závod je pak znatelně těžší.

Jak si budou automobiloví nadšenci moci vyladit své vozy?
To probíhá ve virtuální garáži ještě před tréninkem nebo vlastním závodem. Hráč si může vybrat pneumatiky, nastavit kola, výšku, závěsy, brzdy, prostě skoro všechno. Pak se rozhodne, kolik benzinu si nechá natankovat, nastaví si přední a zadní křídlo a také převodovku. Pochopitelně všechny tyto parametry ovlivňuje jak profil dráhy, tak počasí a různé stupně v režimu Grand Prix - volný trénink, ostrý trénink, zahřívací kolo, vlastní závod. Během závodu můžete měnit nastavení brzd, rovněž lze zajet do boxů natankovat, vyměnit pneumatiky a nechat si spravit poškozený spoiler.

Jak se tato auta chovají v porovnání s těmi skutečnými?
Engine zajišťující fyzickou hodnověrnost byl postaven na základě modelu se všemi detaily. Přesně vypočítaný je dokonce i střed a těžiště vozu. Přesná fyzická a technická data o vozu F1 nám dodala jedna velmi populární stáj, takže vše je co nejvěrnější.





[1] Tak tohle bude Damon Hill, v této sezóně naposledy. [2] Být pilotem je skvělý pocit.

1


2


3


[1-4] Pár centimetrů nad zemí, zavřeni v bakelitové skořápce a řítíte se rychlostí skoro 300 km/h.

4


Máte tam všechny okruhy této sezóny?
Ano, úplně všechny, a to včetně toho nového v Malajsii.

Plánujete nějaké volby režimu pro více hráčů?
Ano, je zde multiplayer v režimu rozdělené obrazovky.

Jak se vám podařilo zajistit, aby tratě skutečně odpovídaly reálu a stejně věrná byla i jízda po nich?
Tratě byly modelovány podle map a videonahrávek. Například až pojedete v Monaku nebo Silverstonu, díky vysoké míře detailu zde snadno poznáte věci, které znáte z televize. Ale modelování okruhů se nezaměřilo pouze na trať - zahrnuje vše, třeba fotbalové hřiště ležící vedle trati nebo dálnici, která probíhá pod silnicí. Tyto detaily lze pozorovat širokou škálou kamer a rovněž z vrtulníku - prohlídku trati z vrtulníku lze provést jako úvod ke Grand Prix.

Jsou zde nějaké zvláštní rysy?
Speciálním rysem této hry jsou kamery. V tzv. režisérském režimu (TV Director Mode) ovládáte velký počet kamer nabízejících široké pokrytí tratě. U některých z nich jsme přidali zvláštní fyzické efekty - tak například kamery umístěné v kokpitu vyvolávají u diváka pocit, že skutečně sedí v autě - při brždění nebo zrychlování cítíte setrvačnou sílu, v zatáčkách odstředivou. Je zde rovněž kamera, která zachycuje řidičův pohled na trať. Stejně jedinečný je i režim Replay, který vám nabídne šanci nejenom danou část znovu vidět, ale i ji znovu projet. Dalšími pozoruhodnými věcmi jsou kvalita zvuku motorů či zvukové ztvárnění Dopplerova efektu - to vše přispívá k realistické atmosféře hry.

Pomýšleli jste také na to, zařadit sem klasické okruhy a normální auta?
Normální auta ne, pouze vozy F1 schválené FIA pro rok 1999.

Jak vypadají záznamy?
Replay nabízí jednu vskutku originální věc - do děje totiž můžete znovu vstoupit a daný úsek projet znovu. Třeba když jste někde nabourali nebo se nevešli do zatáčky - závod si pustíte ze záznamu, těsně před kritickým místem záznam zastavíte a zkusíte to znovu. Tyto záznamy lze rovněž ukládat na paměťové karty a pouštět si je později. Nicméně i tady je možné kdykoli během přehrávání záznamu vstoupit do Driving Mode, tedy aktivního režimu.

Čím se hra odlišuje od zbytku tohoto konkurencí nabitého žánru?
Je realističtější, má zcela jedinečnou hratelnost, pár skvělých a osobitých rysů a také zdaleka nejvěrohodnější zvuk vozů F1.

Čekají nás zde nějaká překvapení?
Pardon, ale F1 je zcela vážná věc. I když. nějaký ten bonus by se snad našel.

1


2

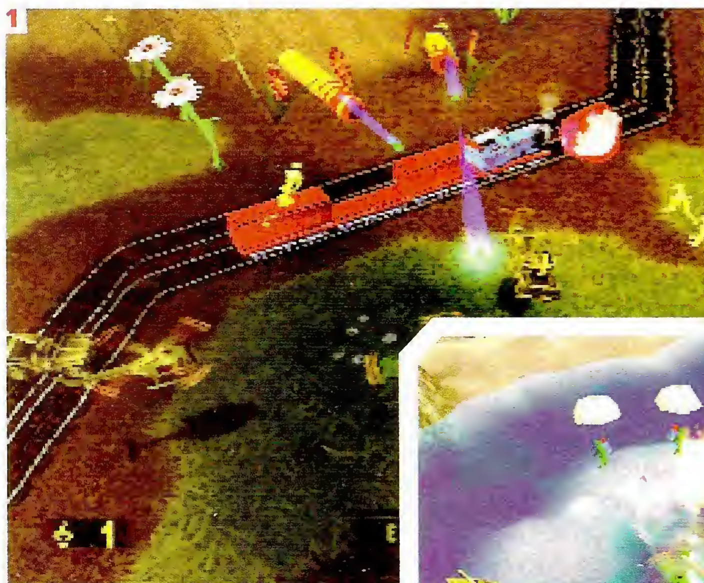

[1] Šikany na Hockenheimringu spálí hodně pneumatik.
[2] Předjíždění není lehké.















[1-5] Lodě, vlaky a letadla. Hra *Army Men*, ve snaze zlikvidovat dopravu v politicky utlačovaných mraveništích, se nezastaví před ničím.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Malí vojáčkové přistávají na stanici PlayStation.

PROFIL



Kudo Tsunoda

Zaměstnání: Herní designér a technický ředitel

Popis práce: Řečeno výše.

Historie v oblasti her: Kdysi jsem nakopal *Combotan* pro Atari 2600. Od té doby jsem hrál všechny hry a vyzkoušel všechny systémy. Miluji všechny hry, na kterých pracoval Alan Flores.

Vlivy na tuto hru: *Apocylypse Now, The A-Team, Tango And Cash*, obrovská mraveniště a naše pohnutá dětství.

Oblíbená hra: *Army Men: Air Attack*, jak jinak.

Styl: střílečka s helikoptérou
Vydavatel: 3DO Company
Výrobce: 3DO Company
Datum vydání: zima 1999

Hra s malými plastikovými vojáčky představovala pro určitou skupinu chlapců oblíbenou zábavu, zvlášť když se v okolí jejich domu nalézalo mraveniště nebo je někdo zásoboval rachejtlemi. Dneska už s vojáčky podle toho, co říká Kudo Tsunoda, nemusíte chodit ven na zahradu.

Povězte nám něco o hře *Army Men: Air Attack*.
K vytvoření *Air Attack* nás inspirovala myšlenka, že bychom mohli koncept *Army Men* rozšířit i do dalšího žánru. V *Army Men* existují dva typy misí - mise do některé z oblastí jejich světa, které jsou orientovány spíš vojensky, a mise do našeho světa, kde je důraz kladen hlavně na hračky a dlouhou řadu světů (místností). Zde jsme chtěli, aby se *Air Attack* zaměřil na další interakci s naším světem plným jiných hraček. A tak si pohráváme s malými modely helikoptér z umělé hmoty a nepřátelskými jednotkami všeho druhu. Vše je dotaženo do důsledku, takže helikoptéry střílejí místo skutečných raket malé plastikové lahvičky ukradené od panenky. Atomové pumy tu neexistují, z oblohy na vás budou padat svíčky vypůjčené z obýváku. Možnosti jsou nekonečné.

Jak byste srovnal *Army Men: Air Attack* a herní sérii *Strike*?
No, v obou se vyskytují helikoptéry. Jedním z hlavních prvků, který *Air Attack* odlišuje od ostatních her, je, že hráč může používat otáčivou mechaniku helikoptéry ke sbírání a interakci se všemi objekty prostředí. V jedné misi se například musíte pokusit dostat přes vojenskou základnu, ale ta je ostře střežená nepřátelskými lahvičkami-raketami. Můžete pomocí helikoptéry zdvihnout obří koblihu a pustit ji na základnu. To způsobí, že z mravenišť vylezou mravenci chrlící oheň a hromadně se vydají ke koblize. Po cestě vám pomohou odstranit armádu základny. Jádrem zábavy je v sérii *Army Men* použití všedních předmětů s typicky dětskou fantazií. *Army Men: Air*




[1-2] Zabíjejte hračky! Rozdrťte je kladivem spravedlnosti! Ehm.

Attack vám umožní vidět obyčejné prostory a předměty jako zvláštní komplex plný nevšedních zážitků.

Pochopili jsme, že nebude chybět režim pro dva hráče. Budou spolupracovat, nebo stát proti sobě?
Budou tu jak režim pro dva spolupracující hráče, tak režim pro dva soupeřící hráče. Ať je hratelnost v opravdu skvělých světech sebelepší, legraci, kterou zažijete při hře proti druhému člověku, se nic nevyrovná, a tak jsme si na režimech pro dva dali záležet. V režimu pro dva si můžete zahrát všechny úrovně z režimu pro jednoho a zrovna tak se do sebe pustit v režimu Flag Nab-it, což je komická verze Capture The Flag s několika novými prvky.

Který aspekt hry máte nejraději? Jsou to úrovně, nebo spíše zbraně, které vás zavedou zpět do světa dětí?
Kdybych si musel něco vybrat, byl by to způsob, jakým jsme smíchali opravdu prostinkou mechaniku ovladatelnosti helikoptér a hloubku hratelnosti, kterou způsobují všechny ty rozmanité objekty, s kterými můžete manipulovat. Krom toho, že bojujete s armádou základny Tan, bude te se jako hráč v každé úrovni muset vypořádat i s dalšími nepřáteli, kteří patří k danému prostředí, jako jsou mravenci, včely, krabi poustevníci, berušky, vážky a hovniválové. Na vaši zelenou armádu těžce útočí velké roje včel. Hráči mohou své helikoptéry použít k tomu, aby sebrali nejbližší květiny a přesadili je nad základnu Tan, a včely pak změní své letové trasy. Co se týče prvků, které by mi připomínaly dětství, je to vlastně celá hra. Skoro celý design hry je založen na věcech, které mají připomínat dětský svět. Nějakou chvíli jsme měli v kanceláři obrovské mraveniště. Bylo skvělé přijít ráno do práce, namočit jednu umělohmotnou postavičku z *Army Men* do medu a hodit ji na mraveniště. Mravenci se mohli zbláznit. Tento výzkum nám měl samozřejmě pomoci při vývoji našeho „autentického chování mravenců". Tak jsem to aspoň nazval ve zprávě o výdajích.

Kolik je ve hře úrovní a s jakým druhem úkolů budeme mít co do činění?
Najdete tu 16 misí pro jednoho hráče, 16 úrovní v režimu pro dva spolupracující hráče a rivalské hry Flag Nab-it. K úkolům v misích patří: chytání obřích plyšových medvídků, zachraňování vašich seržantů a pozemních oddílů před obrovskými lupami, likvidování autíček na dálkové ovládání, která ničí vaše jednotky, a boj proti obrovským zmutovaným broukům.

Je pravda, že si budeme moci vybírat z různých vrtulníků a navigátorů? Pokud ano, jak mohou ovlivnit hratelnost?
Ano, najdete tu čtyři různé typy vrtulníků a čtyři spolupiloty. Vrtulníky se nazývají Huey, Chinook, Super Stallion a Apache. Každý vrtulník má svoje silné a slabé stránky. Tak například Huey je neuvěřitelně rychlý a dobře ovladatelný, ale při zvedání něčeho těžkého hodně zpomalí. Chinook není tak mobilní, ale bez problémů nosí břemena a je lépe vyzbrojený. Každý z pilotů má specializaci, a když si některého vyberete, přinese s sebou i vylepšení výzbroje. Jeden ze spolupilotů je třeba odborník přes řízené střely. Když si ho zvolíte, urychlí vaše rakety, dokáže je přesněji navádět, a ty proto budou mít větší účinek. A protože v některých našich úrovních se určité zbraně budou hodit víc než ostatní, může vám volba správného pomocného pilota opravdu pomoci. Protože si piloty a helikoptéry můžete vybírat vždycky na začátku úrovně, můžete si při každé hře navolit jinou kombinaci.







[1] Malého plyšového méďu roztrhá tlaková vlna. [2] Vzdušné údery jsou součástí útoků. [3 - 4] Bomby ve skutečnosti patří vaší ségře.

Uvažovali jste někdy o podobném ovládacím systému, jako má *R/C Stunt Copter*?
To, jak snadno se v *Army Men: Air Attack* dostanete do hry, že prostě spustíte hru a tím se okamžitě spustí i zábava, jsem vždycky považoval za jeden z plusů. Ovládací schéma *R/C Stunt Copter* je na to, aby si hru okamžitě každý, nehledě na věk a schopnosti, začal užívat, extrémně složité.

Jak dlouho se na *Army Men: Air Attack* vlastně doopravdy pracovalo?
Jednou ze skvělých věcí při práci pro 3DO je, že vám opravdu dají dostatečný čas a prostředky, abyste hru udělali dobře. Pracovali jsme na ní skoro rok a půl.

Povězte nám o hře tajemství, které jste ještě nikomu neprozradil.
Zkuste najít skrytého pomocného pilota. Opravdu stojí za to.







[1-2] Zmutovaný plyšák při lesní honičce! Vaše mise (vážně si promyslete, jestli do toho jdete) spočívá v tom, že musíte toho obra eskortovat. Zlom vaz, vojáčku.



[1-5] Screenshoty z velmi rané verze hry *Star Trek*. Fanoušky potěší zpráva, že v rozmanitých arénách režimu Deathmatch se bude moci hrát proti sobě. Dokonce bude možné dokončit mise společně. Připoutejte se a připravte se na nejhorší!

STAR TREK

Je to Star Trek, ale jinak, než jej známe...

Styl: sci-fi střílečka
Vydavatel: Activision
Výrobce: Warthog
Datum vydání: léto 2000

Někdo se probudil z dlouhého spánku. Někdo chystá hru na nejslavnější televizní sci-fi téma všech dob. Vystopovali jsme Haydna Daltona z Warthog a zeptali se, jak je daleko projekt pro PlayStation jménem *Star Trek*...

O čem to tedy celé je?
Hrajete nejlepšího z nejlepších kadetů z akademie Starfleet. Byli jste vybráni díky svým možnostem a schopnostem. Jste velitelem stíhací eskadry a je na vás, abyste zachránili vesmír před neznámým smrtelným nebezpečím.

Prý mnohé lodě ve hře fanouškové TV seriálu nebudou znát...
Hráč ve hře kosí nepřátele v zcela nově vytvořených bojových lodí třídy Valkyrie (je to částečná odvozenina lodi Data z posledního filmu a zároveň má některé prvky třídy Defiant). Z hlediska principů hry nebylo možné, aby zde hráči používali pouze tradiční vesmírné lodě filmových či televizních Star Treků, jako jsou Romulan Warbird nebo Klingon Bird Of Prey. Důvod je prostý: jsou příliš rozměrné. Víme, že fandové Treku řeknou, „No paráda, stíhačka proti dvěma Warbirdům, to nemá logiku, kapitáne!" Ale myslím, že nakonec budou s tím, co jsme se tu vytvořili, spokojeni.

Dovolíte tvůrcům budoucích filmových Star Treků použít vaše lodě?
Bylo by nám potěšením.

Budou se hráči, krom těchto stíhaček, moci těšit i na řízení nějakých větších vesmírných lodí?
Budete se moci prolétávat vetřeleckými bojovými loděmi a možná tu bude k dispozici ještě jedna větší klasická loď ze seriálu. Když si ale hráč zvykne na používání malé, vysoce ovladatelné bojové stíhačky, nebude se mu ani chtít přesedlat. Zejména myslíme na hratelnost - ve své podstatě je to hra, která se odehrává téměř výhradně ve vesmíru.

Roznesly se fámy, že se ve hře objeví zcela nové biologické druhy!
Ano. Cestují ve velkých skupinách, jejich lodi jsou z velké části vyrobeny z organických materiálů a vystupují pod jménem... no vlastně počkejte a uvidíte. Někdo je probudil ze spánku. A někdo za to zaplatí.

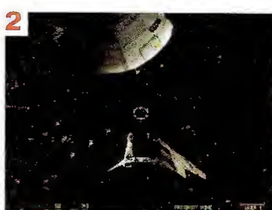
V kterých místech startrekového vesmíru se to všechno odehrává?
Star Trek neustále posunuje své hranice. Rozhodli jsme se, že bude nejlepší použít soubor blíže nespecifikovaných sektorů v kvadrantu Beta.

Jak zabráníte tomu, aby se hráči ztráceli ve vesmíru?
Existují tam jakési bóje, takže víte, jak daleko od středu dění se nacházíte. Neustálé utíkání z akce vyústí v propuštění z jednotky. A když se nacházíte v dostatečné vzdálenosti od centra dění, můžete aktivovat středně velkou deformaci, takže se vlastně nikdy pořádně nevzdálíte.

Je ve hře nějaký prvek, na který jste obzvlášť hrdý?
Je jich spousta: existuje tu takzvaný Call Reinforcement, jehož pomocí můžete poslat zprávu na stanici Typhon, odkud vyšlou další stíhačky do boje vám na pomoc. Tzv. Motion Lock umožňuje soustředit se na jediný cíl a snadno ho sledovat vesmírem. Najdete tu také systém hospodaření s energií, který simuluje pohyb v *Star Treku* pomocí nekonvenční energie vaší lodi.

Prozraďte nám o *Star Treku* nějaké tajemství.
OK, Klingoni ve vaší lodi mají neustále hrozné průpovídky, které vám budou brzy lézt na nervy. Všem se za to omlouváme.





[1-2] Klingonský velvyslanec Worf bude v jedné fázi vaším velitelem v boji... opět se připravte na nejhorší...

PROFIL



Haydn Dalton

■ **Zaměstnání:** hlavní designér ve Warthog

■ **Historie v oblasti her:** Jako designér: *Assassin*, *Overdrive* a *Do-Jo Dan*. Jako výtvarník jsem pracoval na *Double Dragon*, *Operation Wolf*, *Maximum Carnage*, *Separation Anxiety*, *Daffy Duck Goes To Hollywood* a dalších 15 až dvaceti titulech.

■ **Vlivy na tuto hru:** Očividně seriál Star Treck: The Next Generation. Dále hry jako *Starlancerand* a *Omega Boost*. Z nečekaných inspirací bych jmenoval hlavně *Lemmings*. A ještě málo známá, ale důležitá hra ze staré školy jménem *Toejam & Earl*.

■ **Oblíbená hra:** Skoro stejně jsou na tom *Robotron*, *Gauntlet* a *Kung Fu Master*...

ŠIMPANZ, GORILA...

...světem chodila. Opičí král Matt Pierce se rozhodl zmapovat výskyt všech druhů nejbližších zvířecích příbuzných člověka v playstationových hrách. Asi se budete divit, kam všude tato drzá stvoření pronikla.



Plyšoví orangutani, reedice soundtracku k Planetě opic, šimpanzí robot, nový celovečerní kreslený Tarzan a rok 1999. Primáti neměli nikdy lepší období. Letos se paviáni, gorily a gibboni vyšplhali až na vrchol popularity a na svém tažení nezapomněli ani na nějakou tu videohru pro PlayStation.

Opice se ve světě her právě teď těší nevídané oblibě, ale pravda je, že tato situace nenastala z ničeho nic. Trend započal už v roce 1982 hrou *Donkey Kong*, kde primát šplhal po pěti ocelových trámech a dolů házel barely na dotírajícího Maria. Nyní jsme svědky rozhodujícího rozmachu opic na platformě PlayStation: šimpanzi, gorily, orangutani, makakové, gibboni, paviáni, kočkodani. Je to hotová invaze. Jak už dříve řekl německý filosof Nietzche, „Dejte si banán."



FOTO: IMAGE BANK / TELEGRAPH

APE ESCAPE

SCEE • PSM VERDIKT: 9/10



DRUH OPIC
Šimpanzi

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Ape Escape je třešničkou na dortu opičích her. Ať se zatouláte kamkoliv, všude je potkáte a pochytat je musíte dřív, než změní minulost ve svůj prospěch (jde o cestování v čase). Kromě toho, že se pravděpodobně jedná o nejlepší playstationovou plošinovku na trhu, najdeme tu také rekordní počet opic.

MNOŽSTVÍ OPIC
Asi tak 4, 8 kvadrilionů.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Víc, než najdete ve všech rezervacích na světě dohromady.

BLOODY ROAR: HYPER BEAST DUEL

VIRGIN • VERDIKT PSM: 8/10



DRUH OPIC
Gorila s kloboukem

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Obrovský bojovník, který s oblibou nosí na hlavě cylindr, se dokáže proměnit v gorilu ovládající kick-box, aniž by jeho protivníci stačili zareagovat. Stačí jedna rána mohutné chlupaté ruky, a zuby se sypou na podlahu.

MNOŽSTVÍ OPIC
Jenom jedna. A ani ta není často na obrazovce.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Brutální Greg je dobrou předlohou pro všechny gorily světa.



BEAST WARS

HASBRO • NEBYLA VYDÁNA



DRUH OPIC
Kybernetické robogorily

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
V naprosto průměrné hře *Beast Wars* sestavili kladní hrdinové, vedení sirem Optimusem Primem, kovové exoskeletony, vybavené jemnou tkání pocházející z živého organismu, které jim na jakési prehistorické planetě měly pomoci zlikvidovat záporné hrdiny. Vypelichaná gorila, v níž se řečený Prime může převtělit, je stejně slabá jako zápletka.

MNOŽSTVÍ OPIC
Jedna. Navíc je to kyborg.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Bioničtí primáti se nevyskytují v žádné slušné alternativě budoucnosti.

DISCWORLD A DISCWORLD 2

PSYGNOSIS • VERDIKT PSM: OBOJÍ 7/10



DRUH OPIC
Groteskní orangutan

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Ať už považujete Terryho Pratchetta za génia či šílence nejvyšší třídy s úchylnou oblibou v trpaslících, vězte, že i on se vrtá v opicích. V *Discworldu* je knihovníkem nebezpečný opičák.

MNOŽSTVÍ OPIC
Jedna oranžová.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Orangutan jako z kreslené grotesky upomíná na Knihu džunglí.

EXTREME PINBALL: MONKEY MAYHEM

EA • VERDIKT PSM: 3/10



DRUH OPIC
Šimpanz-gamblér

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Je to malinko nejasné. V zásadě je tu jeden stůl, který obsahuje Planetu opic, příslušného astronauta, opičáka zvaného Washoe a párek flipperů. Tvůrcům do ovocné mísy očividně chyběl banán.

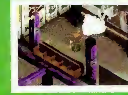
MNOŽSTVÍ OPIC
Ani se nevejdou na stůl.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Přinejmenším se tu spojily dvě nejlepší věci na světě (opice a pinball).



FIRO AND KLAWD

GT INTERACTIVE • VERDIKT PSM: 5/10



DRUH OPIC
Orangutan-detektiv

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Antropomorfní polda Firo (orangutan), který miluje svoji bazuku a Klawd (ten není orangutan), řeší nějakou záhadu. Ačkoliv je jasné, že programátoři upřednostnili člověčího hrdinu, když Klawd vyžere všechny fóry, zastíní Firo svého ostrého partnera alespoň krásnou bradkou a přišpláštěm jak od Marlowa.

MNOŽSTVÍ OPIC
Jedna osamělá opička.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Opice, co ztratila iluze + brokovnice = vzor všech primátů!



PERFECT WEAPON

ELECTRONIC ARTS • VERDIKT PSM: 4/10



DRUH OPIC
Pavláni a kosmani

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Jste uvězněni v únavné úrovni pojaté jako džungle a sune se na vás dav opic, které vám chtějí zkazit náladu. Jste v jejich zahrádce vetřelcem, oni vás mlátí, vy je na oplátku častujete účinky své kouzelné síly a tak to jde dokola. Chcete radu? Vykašlete se na ně a pořád jen utíkejte. Nebo si kupte jinou hru.

MNOŽSTVÍ OPIC
Nekonečně mnoho. Neustále se generují.



OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Jen samé ošklivé protivné opice, které do vás zlostně šťouchají a podobně.

JOE BLOW

TELSTAR • NEBYLA VYDÁNA



DRUH OPIC
Supersilný gibbon

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Noční můra útočí na Svět snů a ošklivé gibbonní káčátko Joe tomu musí udělat přítrž. Kromě zavedených opičích pohybů má speciální ultramrazivý dech (opravdu!), kterým může zmrazit menší zvířata. Tato myšlenka není nijak zázračná, takže není divu, že hra nebyla nikdy vydána, Joe Blow upadl v zapomnění stejně jako... no už je to za námi.

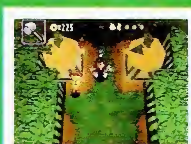
MNOŽSTVÍ OPIC
Jedna. Logicky lze odvodit, že se jmenuje Joe.



OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Propadák ze všech největší. Nedostal se ani na pulty obchodů.

MONKEY HERO

TAKE TWO • VERDIKT PSM: 7/10



DRUH OPIC
Orientální lidoop

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Kdyby tu nebyly Esmeralda, Modelky s. r. o. a Xena, mohl hrdina této hry - na poli špatně nadabovaných televizních seriálů - docela zazářit. Mohl to být jakýsi Luke Perry říše primátů, který mlátí paviány svou kouzelnou hůlkou a vznáší se na kouzelném obláčku. Takhle je to jen špatně animovaný sprite v erpégéčkovém opičím hlavolamu.

MNOŽSTVÍ OPIC
Mnoho.



OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Kdo potřebuje špatně dabované seriály, když je tu PlayStation!

PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE

ACTIVISION • VERDIKT PSM: 7/10



DRUH OPIC
Velcí růžoví orangutani

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Když Harry junior čenichá kolem opičích příbytků, přivolá na sebe hněv jejich obyvatel. Přestože vypadají tak trochu jako pudl, umějí tito strážci jeskynního klidu rozdávat pěkné rány. Vaším úkolem je oplácet jim sekerou. Pohoda.

MNOŽSTVÍ OPIC
Hra jich je plná.



OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Velké ruce, šeredná srst a špatné držení těla!



NEJEN NAŠE OPICE

Samozřejmě že si nějakou tu opičí mánii pro sebe uzmuly i konkurenční konzoly. Všechno to začala roku 1982 arkáda *Donkey Kong* od Nintenda, která zplodila spoustu potomků. Počínaje živořící nudou *Kong* (Spectrum) a konče úžasnou trilogií *Donkey Kong Country* (Nintendo), královnou opičích her s mnoha nadčasovými digitálními půvaby. Tyto tři roztomilé tituly daly vzniknout ještě vedlejší sérii *Donkey Kong Jr.* Mezitím představuje Congo Bongo od Segy pokračování série dalších zmetků na opičí námět. Další hru, kterou si předmět tohoto článku může připsat do životopisu, mu poskytl Game Boy: jmenovala se *Donkey Kong Land.* Majitelé konzoly Nintendo 64 s napětím očekávají vánoční uvedení hry *Donkey Kong 64.*

Jindy dostali drzí kočkodani šanci zaútočit na Maria v egyptských úrovních hry *Mario 64*, zatímco do megadriveových dobrodružství proslulého modrého ježka Sonica se připletla tlupa šimpanzů, kteří se bavili házením kokosových ořechů. A nesmíme zapomenout ani na PC příspěvek. Hra *Warmonkeys* obsahuje stovky prudících opičáků a trilogie *Monkey Island* se vytasila s opicemi v adventurách typu point and click. Mimochodem byla a je velice populární.







PLANET OF THE APES

FOX INTERACTIVE • VYJDE NA JAŘE 2000



DRUH OPIC
Orangutani, gorily a šimpanzi

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Na této planetě byli kdysi pánem tvorstva lidé, ale nyní jsou zde doma hlavně opice. S pomocí Roddyho McDowalla a jeho šimpanzí dámy musíte uniknout z vojenského tábora gorilích partyzánů. Zatím není zcela jasné, jestli budete moci ve hře sjíždět po jelenici Charltona Hestona, ale naděje umírá poslední.

MNOŽSTVÍ OPIC
Podrobnosti jsou zatím předmětem dohadů a spekulací.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Vyjde sice až příští rok, přesto *POTA* má skoro jistě úspěšnou budoucnost.

SKULL MONKEYS

ELECTRONIC ARTS • VERDIKT PSM: 7/10



DRUH OPIC
Gorily a šimpanzi

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Řítí se na vás opičí duchové a chtějí vás unudit k smrti - skočíte na ně, oni explodují a pak zmizí. Až na rozmanité opičí bosse a skutečnost, že opice v této hře nemají obličej (jen lebku), vypadají opičí mrtvoly dosti směšně. To se hře stalo patrně osudným, což lze považovat za smůlu.

MNOŽSTVÍ OPIC
Náš gorilometr jejich sčítání nevydržel.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Opice jsou dobré! Opičí duchové skvělí!

RAMPAGE W. TOUR

GTI • VERDIKT PSM: 5/10



DRUH OPIC
Dvacetimetrový gorilí mutant

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Experiment špičkových laboratoří se zvrtnul, a muž jménem George zmutoval v gorilu. Soudruzi Mr Primata jsou podobně legrační ještěr a další stvoření nejasného původu. Georgovým talentem se ale bohužel plýtvá v „mlátičce", která opicím dobré jméno neudělá.

MNOŽSTVÍ OPIC
Pouze jeden zástupce. Ale dosti rozměrný.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Opice je tu jen ve službách braku.

TARZAN

SCEE • VERDIKT PSM: 7/10



DRUH OPIC
Gorily, šimpanzi, kosmani, orangutani atd. atd.

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Totální opičí hody. Tarzana vychovali adoptivní šimpanzí rodiče. Lord Greystock má tak spoustu příležitostí, aby dal najevo svou náklonnost k primátům. Nebo odpor: po některých druzích háže ovocem, což je dobře známé chování z divadelní scény. Tarzan je tedy králem opic.

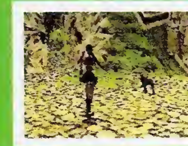
MNOŽSTVÍ OPIC
Jsme u dvacítky a počítáme dál.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opice! Tarzan dokazuje, že lidé a opice mohou žít v harmonickém soužití.



TOMB RAIDER 3

EIDOS • VERDIKT PSM: 10/10



DRUH OPIC
Kosmani

OPIČÍ ZÁLEŽITOSTI
Zlodějské smrduté potvory! V *TR3* si dávejte pozor na to, kde necháváte munici, protože tihle hajzlíci mají zatraceně dlouhé prsty. Ani Lara se nechová jako dáma a obvykle jim odpoví střelbou. Nejedná se sice o nejpovedenější výraz přátelství k našim vývojovým předchůdcům, ale vždyť je to k čertu jenom hra.

MNOŽSTVÍ OPIC
Asi tak deset v každém levelu Indie.

OPICE, NEBO OPILEC?
Opilec! Kleptomani působí jen samé mrzutosti, takže neváhejte a střílejte!

OPIČÍ INVAZE

Co kdyby opice vystupovaly úplně v každé hře.



SIM CITY 2000 (MAXIS)
• NYNÍ DOPLNĚNÁ O OPICE!
Pomsta Matky přírody s vyvoleným národem opic začíná tak, že zničí plány na město budoucnosti. Čajové dýchánky jeho obyvatel jsou nenávratně pryč a potenciální New York se promění v hlučnou džungli. Mohlo by to být fajn.
• NOVÝ OPIČÍ TITUL
Šimp City 2000



RESIDENT EVIL (VIRGIN)
• NYNÍ DOPLNĚNÁ O OPICE!
K vašim uším teď místo stále stejných zombijských pazvuků doléhá šílený vřískot, který nemůže pocházet od nikoho jiného než od početné tlupy gorilích samců. Už ne Raccoon City, ale Baboon City. Bum bum, čaka čaka, bum bum.
• NOVÝ OPIČÍ TITUL
President Goril

PRIMAL RAGE (TIME WARNER)
• NYNÍ DOPLNĚNÁ O OPICE!
Největší šimpanzi, paviáni, gibboni, kosmani a gorily se sejdou k boji, aby se rozhodlo, kdo bude vládnout v džungli. Výsledná hra představuje světu nezapomenutelné opičí souboje a je opěvována jako nejlepší bojovka všehomíru.
• NOVÝ OPIČÍ TITUL
Primát Rage

ACTUA SOCCER 2 (GREMLIN)
• NYNÍ DOPLNĚNÁ O OPICE!
Některá fotbalová utkání by možná dopadla lépe, kdyby místo hráčů nastoupily na trávník opice. Ať tak či onak, hra by byla stoprocentně lepší než *ISS* a *FIFA* dohromady.
• NOVÝ OPIČÍ TITUL
This Is Monkey Football



MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)
• NYNÍ DOPLNĚNÁ O OPICE!
Opice neumějí řídit. A proto je jich tu potřeba.
• NOVÝ OPIČÍ TITUL
Monkey Trucks



Lara prošla omlazovací kúrou a už se na vás opět těší. A s minulostí se loučí nahrazením číslovky podtitulem *The Last Revelation.*



[1-5] **Úrovně hodně připomínají *Tomb Raider I*, ale grafika je o dvě třídy výš. [6] Nejvýznamnějším novým prvkem je zacházení s provazem. [7-8] Sen.**

Blíží se Vánoce a hořící vánoční stromky, což ve světě PlayStation automaticky znamená, že dáma jménem Lara Croft provede další atak na starověké hroby. Už koncem listopadu se budou pulty prohýbat pod tíhou disků s čtvrtým *Tomb Raiderem.* V minulém čísle přinesl PSM mohutný článek, který byl výsledkem návštěvy Core Design, ale nakonec se nám do rukou dostala téměř hotová verze hry, a tak jsme neodolali přinést vám ještě před masivním PlayTestem budoucího čísla tento PrePlay.

JEŠTĚ JEDNOU TEDY NAVŠTÍVÍME EGYPT A JEHO NÁDHERNÉ SCENÉRIE V BARVĚ POUŠTNÍHO PÍSKU.

Asi nejpřesnější bude popsat *Tomb Raider: The Last Revelation* jako pokračování, které se vrací k základům, tedy hra, která má mnohem blíže k prvnímu než ke třetímu dílu. Ještě jednou tedy navštívíme Egypt a jeho nádherné scenérie v barvě pouštního písku.V příběhu je jasně rozeznatelná a přiznaná inspirace. Pokud si pamatujete na třetí díl Indiana Jonese (Poslední křížová výprava), víte, že na začátku je exkurz do minulosti, kde Indyho vidíme v mládežnickém věku. Stejně tak se na začátku *The Last Revelation* objeví hlavní protagonistka příběhu ještě zamlada. Zaučovací úroveň vám představí roztomile baculatou šestnáctiletoù Laru, která má na hlavě dva culíky a oblečená je do jakési dívčí skautské uniformy. Trénování má na starosti postava jménem Von Croy, který na konci úrovně umírá, a Lara zůstává sama.

■ VÝROBCE:	Core Design	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velůká Británie
■ VYDAVATEL:	Eidos	■ STYL:	3D adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1





[1] Lara je důkazem správnosti Darwinovy evoluční teorie. [2-3] Levely už nevypadají jako z Lega.





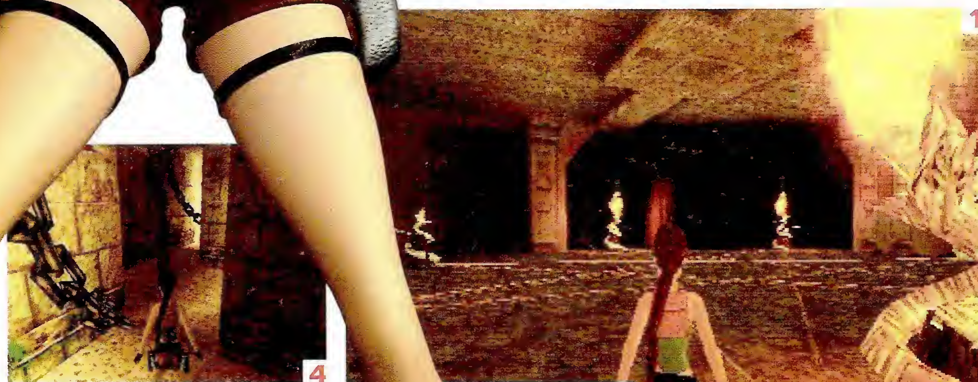
[1] Lara vyjde na denní světlo málokdy. [2-3] Spousta záludných pastí a hlavolamů.

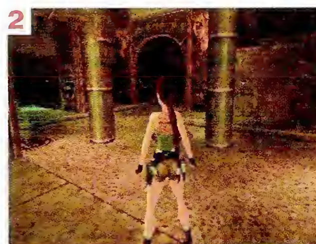
Když ale začne hlavní děj, vyjde najevo, že Croy nakonec záhadně přežil a je trochu naštvaný, že ho Lara opustila. Nicméně mezi ním a Larou se časem projeví to, čemu v Core říkají „Mulder-Scullyovské erotické napětí“. Dále je tu ještě jedna důležitá postava, která se jmenuje Jean-Yves a objevuje se v celé hře.

Ovšem ke hře samotné: v *The Last Revelation* je samozřejmě naše hrdinka vybavena celou řadou nových pohybů, k nejzajímavějším z nich patří používání lana. Kromě toho, že po něm můžete šplhat nahoru a dolů, dá se také rozhoupat a pomocí něj se pak můžete dostat na vzdálené plošiny. Ke spokojenosti milovníků přírody se ve hře také objevuje méně zvířat. Namísto toho se tu a tam utkáte s egyptskými oživlými mrtvolami. Kostlivci jsou zvlášť otravní, protože je nemůžete zabít (mrtví už jsou). Jediný způsob jak se jich zbavit, který jsme zatím objevili, je srazit je do nějaké jámy. Nic lepšího nás prostě nenapadlo. Minule byla Lara obohacena o pohupující se cop a sexy ušiska. Nyní navíc může pohybovat rty a také mrká.

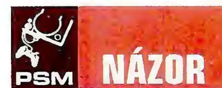
The Last Revelation? Ovšem, je to pořád více či méně to samé, ale zároveň to dokládá nepřekonatelnou úroveň designérských schopností Core. Můžete se těšit na totálně nádhernou sadu úrovní. Příště si přečtete náš verdikt a zahrajete demo na CD! Zatím buďte happy.

Steve Owen 





[1-4] Nový model Lary vypadá ve skvělém dynamickém osvětlení dokonale.



PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Dosud nejsilnější příběh.
- Mnohem rozmanitější hlavolamy.
- Šestnáctiletá Lara!
- Zbrusu nový grafický engine.

⊖ MINUSY

- Ještě vás to baví?
- Všechno se odehrává v jediné oblasti.
- Došly nám eufemismy.

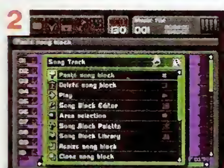
! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

PSM si zahrál rozsáhlé úrovně a zjistil, že *Tomb Raider: The Last Revelation* je stejně podmanivý jako předchozí tři hry. Ovládací systém je stejný až do chvíle, kdy se dostanete k inventáři, který utrpěl nečekaná vylepšení. Teď je možné kombinovat předměty, můžete dát dohromady například pistoli a laserový hledáček, a tudíž přesněji mířit na vzdálené objekty. Tato vlastnost je důležitá i pro řešení některých extrémně záludných hlavolamů. Design úrovní vypadá naprosto skvěle, stěny chrámů jsou například detailními hieroglyfy. V některých částech ještě nebyla žádná populace, ale architektura byla rozhodně působivá. Počkejme si. Core ještě s Larou neskončili.

MUSIC 2000

A jaký že je váš ctěný hudební vkus? Máte rádi rock? Anebo byste raději klasiku s dirigentskou hůlkou? To je úplně jedno, brzdy vás pohltí *Music.*





[1] Tak se připravte - jam-session začíná. [2] Můžete vymýšlet nové hudební riffy.

V tisících ložnicích se tehdy ozývaly nadávky a z tisíců pohovek se neslo: „Sakra, vypni to, já se chci dívat na televizi!" - takový byl úspěch původního projektu *Music*. A to navzdory tomu, že rozdělilo mnoho do té doby šťastných párů. Nás samotné tento hudební systém natolik zaujal, že jsme jej ohodnotili závistihodnou známkou 9/10 (PSM 10), přičemž v tomto názoru jsme nezůstali osamoceni - titul totiž získal koncem roku ocenění jako „nejoriginálnější hra".

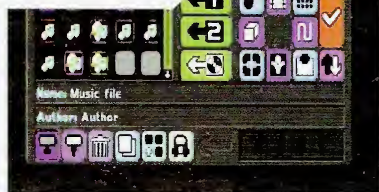
Nicméně kromě několika dalších samplů bylo těžké si představit, co by Jester Interactive ke hře mohli přidat, aby z toho mohli udělat novou verzi, která by nevypadala jako nějaký pouhý update. Jasně že přece nemohli dát do hry režim pro více hráčů nebo umožnit vlastní samplování či vytváření kytarových riffů, že ne? No tak to si podržte klobouky, protože přesně tohle udělali. Ale když to vezmeme popořádku odshora, *Music 2000* vypadá mnohem profesionálněji. Je zde stejný důraz na snadno rozpoznatelné ikonky, ale ty jsou dnes už menší, vzhlednější a vůbec techničtější než ty dřívější kvádry, připomínající spíše Lego. Také to znamená, že k dispozici máte 24 zvukových kanálů, které lze vtěsnat do interface. Samply sice stále nejvíce inklinují k dunivým rytmům, nicméně i indies a rockeři tu mají nově svůj vlastní zvukový rejstřík. Jester se nerozhodli hodit všechno na jednoho člověka, ale místo toho najali specialisty - na každou oblast jiného, a to se rozhodně vyplatilo. Na kvalitě přednahraných samplů to totiž rozhodně je slyšet- hlavně vokální a smyčcové party jsou úplně jiné třídy než podobné samply z původní verze.

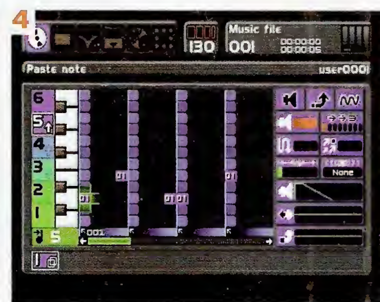
Ano, podobná zlepšení se dala čekat, nové volby vlastního samplování a multiplayerového jamování jsou však daleko za hranicemi těch nejrůžovějších snů. Stačí stisknout na ikonku CD, a program vás vyzve vyjmout *Music 2000* a místo něj vložit do diskové mechaniky libovolné audio CD. Pak pomocí běžného ovládání najdete sekvenci, kterou chcete nasamplovat, a můžete si nahrát až třicet sekund, navíc o velmi slušné kvalitě 20 KHz. A až budete mít hotovo, sampl přenesete znovu do

> HLAVNĚ VOKÁLNÍ A SMYČCOVÉ PARTY JSOU ÚPLNĚ JINÉ TŘÍDY NEŽ PODOBNÉ SAMPLY Z PŮVODNÍ VERZE.









[1] V režimu Music Jam musíte spolupracovat s kamarády. [2] Takhle vypadá křivka samplu. [3] Uložit. [4] Nástroj na vytváření vlastních riffů je mnohem přehlednější.

■ VÝROBCE:	Jester Interactive	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	Codemasters	■ STYL:	tvorba hudby
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1 až 4

1


2


3


[1] Videosekvence mají znatelně vylepšenou animaci.
[2-3] Samply jednotlivých nástrojů jsou nyní mnohem realističtější.

programu, zeditujete ho, přidáte jej ke své skladbě a uložíte na paměťovou kartu. Dovedete si představit ty fantastické nové možnosti?

Pokud vám toto připadá příliš složité anebo snad zdlouhavé, dáte asi přednost režimu Music Jam Mode. Zde můžete zapojit až čtyři joypady a každému tlačítku na joypadu nadefinovat různé zvuky (dokonce si můžete zvolit i stupnici). Jednotliví hráči si pak mohou vybírat smyčky, samply a výsledkem je příjemná, překvapivě melodická, playstationová improvizace na živo.

Už původní verze *Musiku* byla mnohem kreativnějším nástrojem, než se od takového programu na této platformě vůbec čekalo, *Music 2000* dovádí tuto flexibilitu ještě o několik tříd výš. Poněkud nešikovné ovládání zvukové modulace jednotlivých samplů bylo nahrazeno křivkami reprezentujícími jejich průběh v čase. To vám umožňuje přímo manipulovat s výsledným zvukovým tvarem a určovat i jeho proměny v každém okamžiku. Jakmile začnete dělat své vlastní riffy, zjistíte, že virtuální nástroje (kytary, žestě i elektronické samply) jsou tentokrát mnohem blíž svým skutečným protějškům. Například žestě, které v původní verzi působily dosti nevěrohodně, jsou dnes natolik propracované, že je lze bez obav zapracovat do jakéhokoli klasického tématu - konečně tak můžete napsat tu symfonii, o které jste dlouhá léta pouze snili! Někteří cynici mezi námi mohli na *Music* pohlížet jenom jako na nějakou hříčku, ale *Music 2000* je slovem do pranice - Jester dávají najevo, že to myslí vážně a že od začátku chtěli udělat něco víc. Na rozdíl od titulů jako *PaRappa* a *Beat Mania* je *Music 2000* skutečný kreativní nástroj. Co víc k tomu dodat?

Pete Wilson

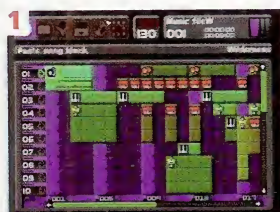
FANTASIE A SVĚTLA

I když *Music 2000* klade hlavní důraz na sluchové rozkoše, nutno dodat, že se na něj i mnohem lépe dívá. V naší verzi nebyl program dosud úplný, přesto už teď bylo vidět, že nabízí mnohem širší škálu hi-res obrázků než verze původní, přičemž mnoho z nich má několik různých animací (v původním *Musiku* je bylo nutné pracně dělat frame po framu).



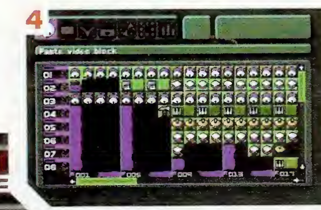


Rozmazané tvary připomínající nástroje tančí ve vašem vlastní videoklipu. Už nepotřebujete MTV.

1


2


3


4


6


5


[1] Samply hlasu stojí za to. [2] Zde si můžete vyzkoušet nějaké demomelodie. [3] Pohráváním s křivkou můžete zvukový tvar měnit přímo. [4 - 6] Takhle vypadá pěkná skladba od našeho redaktora.



NÁZOR

⊕ PLUSY

- Vytváří skvělé taneční i rockové melodie.
- Umí samplovat audio CD.
- Skvělý Jam režim pro více hráčů.
- Lepší rozhraní, lepší zvuk.

⊖ MINUSY

- Psát riffy stále dává pěkně zabrat.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Ne že bychom nečekali, že *Music 2000* bude brilantní nástroj, ale přesto stín pochybnosti se nad proklamacemi jeho výrobců přeci jen vznášel. Lidem u Jester se to však povedlo naprosto dokonale - vylepšili kvalitu samplů i snadnost jejich ovládání - a navíc přidali spoustu nových věcí. Ať už to budete hrát jen tak pro legraci nebo používat pro psaní hudby, *Music 2000* uspokojí všechny. Možná dokonce zde začne svou kariéru nějaká budoucí hvězda.

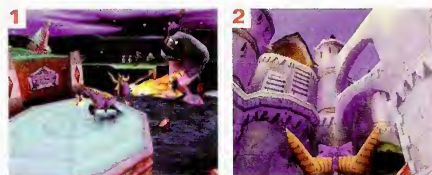
■ VÝROBCE:	Insomniac Games	■ ZEMĚ PŮVODU:	USA
■ VYDAVATEL:	SCEE	■ STYL:	plošinovka/adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1

Spyro 2 Gateway to Glimmer

Když si pustíte tuto hru, dostanete nejen nádhernou hudbu, ale i grafiku, kterou by jí záviděla kdejaká disneyovka. Malý dráček Sony je zpátky...

Od chvíle, kdy se první prehistorický racek vrhnul dolů, aby k večeři ulovil rybu, snil člověk o tom, že jednou bude létat. Snad právě díky této dosud nenaplněné touze slavila hra *Spyro The Dragon* famózní úspěch. Našli se sice mnozí, kteří se ušklíbli nad jeho přeslazeným grafickým zpracováním či správně poukázali na to, že křivka obtížnosti je u této hry asi tak stejně strmá jako Holandsko, ale jen blázen by mohl zapřít, že skočit s její šupinatou hvězdou dolů z vrcholu skály a pak s ní dlouze plachtit až na zem není parádní zábava.

Problém *Spyra* spočíval v tom, že se do tohoto nesporně převratného titulu občas vloudila chybička. V první polovině hry jste nepotřebovali téměř žádné zvláštní schopnosti a některé úkoly, především sbírání diamantů, mohly uspokojit leda straku. Naštěstí *Spyro 2: Gateway To Glimmer* k tradicím prvního dílu nepřistupuje nijak nostalgicky a nabízí celou řadu nových nápadů, extra úkolů a svěžích hratelnostních prvků. Pro začátek uveďme, že se Spyro tentokrát neomezuje jenom na oblohu či pevný povrch zemský a své působení rozšíří i na kapalné skupenství - když pozorujeme, jak se rochňá ve vodě, okamžitě se ztratí všechny vzpomínky na strašlivé animace utonutí z původní hry. Zdi, do kterých mohl původní Spyro pouze narážet, se teď dají přelézt (za předpokladu, že se tu nachází nějaký výstupek). Ovšem protože tyto nové dovednosti nepatří ke standardním vybavení, musí si je dráček kupovat za diamanty. To, že za něco musíte platit (můžete si také koupit přístup na různé úrovně a ke skrytým portálům), dává konečně smysl sběru diamantů. Barvené cetky představují měnu země Glimmer, takže je důležité pěstovat si tučné bankovní konto, i když máte právě na starosti mnohem důležitější úkol.



[1] Oheň je všude. [2] Funět můžete po zmáčknutí trojúhelníku.

V předchozí hře jste museli pouze pečlivě prozkoumat každou úroveň a najít a osvobodit všechny draky. Ve *Spyru 2* je všechno mnohem složitější. Létání bylo vylepšeno o možnost jednak se vznášet a jednak plachtit. V hratelnosti důležitost získává taktika. Na plošinách, kam jste se dříve nemohli dostat, nyní můžete přistát s pomocí silného skoku, perfektního plachtění následovaného vznášením a extra zuřivým máváním křídel, které dráčka donese poslední zbývající kousíček. Občas dokonce narazíte i na power-up pro něco, co se jmenuje lákavě superlet.

Rozšíření schopností se odráží i ve vyšší obtížnosti úkolů. Naučte se plavat, a čeká na vás houfek želviček, které musíte přes spoustu riskantních míst dopravit do bezpečí. Vylepšete si letové schopnosti, a dostanete za úkol svým ohnivým dechem zapálit řadu vysoko pověšených lamp. Až dokončíte tyto úkoly, místo abyste osvobodili přítele, dostanete talismany a kouzelné prstence, které se chovají jako klíče od souboru světů. Už v téhle nedokončené verzi *Spyro* nechává původní hru daleko za sebou. V každé úrovni jsou skryté minihry a ty dodávají hloubce další vrstvu. Můžete plivat kameny na otravné malé ještěry (něco jako 3D střílečka) nebo dáte svým šedým buňkám za úkol vyřešit záhadu blýskajících se bloků jako ve starých logických hrách.

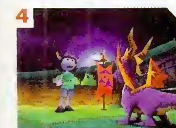
První *Spyro* byla skvěle originální hra s pěknou grafikou, která však splnit všechno, co slibovala (a to je taky důvod pro hodnocení 'jen' 8/10 v PSM 9). *Spyro 2* je hrou nejméně dvakrát lepší a zřejmě si podmaní další spousty majitelů PlayStation.

Pete Wilton



[1] Světy jsou ještě hezčí. [2] *Spyro 2* obsahuje spoustu miniher. [3] Polní dělo! [4] Setkání snů: drak a velbloud. [5] Čeká nás spousta lítání.





[1] Přibližte se, a ten chlapík vám dá radu. [2] Tenhle otvírá nové cesty... za poplatek ovšem. [3] Spyro teď umí plavat a potápět se. [4] Pěkný praporek.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Dokonale hladká grafika.
- Létání po rozsáhlých světech.
- Obtížnější hlavolamy a chytřejší nepřátelé.
- Spousty nových vymožeností a miniher.

MINUSY

- Příliš sladké?

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

PSM měl rád prvního Spyra, ale vypadá to, že do druhého se zamiluje až po uši. Skvělé je, že tvůrcům se zřejmě povedlo nacpat do něho jednou tolik hratelnosti, aniž by obětovali skvělý vzhled a atmosféru originálu. Plachtění je pořád stejně zábavné, ale teď tu navíc můžeme řešit hlavolamy, čekají nás podvodní hrátky a nepřátelé, které by ani Pixar nemohl lépe animovat. Jedním slovem: Paráda!



[1] A proč máš tak velké oči, děvečko? [2] Doufejme, že má dostatečnou výšku na to, aby se vrátil.

MISSION: IMPOSSIBLE

Po *Metal Gear* a *Syphon Filter* je tu další 'stealth' akční adventura.
S tím rozdílem, že tentokrát jde navíc o filmovou licenci...















[1] Ďáblice v červeném. [2] Každého nemusíte oddělat. [3] Tom Cruise na toaletě, hmm... [4] Musíte se dostat přes plot. [5] Ta lavička je nebezpečná! [6] Dobrý den, madam.

Metal Gear Solid, Syphon Filter... Pokud chcete uspět v nejlepších playstationových akčních hrách poslední doby, znamená to, že nebude stačit chodit úrovněmi a vystřílet mozek z každého, koho potkáte. Budete spíše muset používat malé šedé buňky ve své hlavě. Docela často. *Metal Gear Solid* je správně považován za vládnoucího krále těchto 'špionážních' her. Další, kdo se uchází o trůn, se jmenuje *Mission: Impossible*, ale po zklamání, které tato hra způsobila majitelům N64, mnozí očekávají její playstationovou konverzi s nemalými obavami. Prozatím pro vás máme sice ne zcela definitivní, ale poměrně dobrou zprávu. Hra jak vidno se poučila ze svých chyb a slibuje dobrou playstationovou zábavu.

Němečtí programátoři X-Ample se s konverzí hry *Mission: Impossible* hezky vrátili k rýsovacímu prknu. Nejenže přizpůsobili parametry a engine nové platformě, ale navíc vylepšili světelné efekty, postavy, FMV a spoustu dalších věcí. Stručně: provedli po svých nintendovských předchůdcích řádný jarní úklid. Díky tomu hra teď vypadá mnohem lépe, navíc se může pochlubit i lepší atmosférou. Nové, chvályhodně provedené FMV sekvence umožnily vložit scény, kde dostáváte mnohem srozumitelnější a přehlednější pokyny k jednotlivým misím.

A propos mise: bomby, které vybuchují na lavičce v parku, a vy musíte zachránit hrající si děti a domácí zvířátka; vyskočíte z ponorky v Baltu, přistanete nedaleko se člunem a musíte přelézt plot a prozkou-

STRUČNĚ: X-AMPLE PROVEDLI PO SVÝCH NINTENDOVSKÝCH PŘEDCHŮDCÍCH ŘÁDNÝ JARNÍ ÚKLID.

■ VÝROBCE:	X-Ample Architectures	■ ZEMĚ PŮVODU:	Německo
■ VYDAVATEL:	Infogrames	■ STYL:	akční adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ POČET HRÁČŮ:	1






[1] Hezký tvar! [2] Setkání se šéfem. [3] Dokážete se proplížit nezpozorováni? [4] Chvilka nepozornosti. [5] Na odpočívání nemáte čas.



mat okolí teroristické základny, ale nevzbudit pozornost strážců atd. Jste vrženi do hry a brzy poznáte, že to není poprvé, co se musíte někam dohrabat pomocí toho zatraceného člunu.

Uvidíte, že *Mission: Impossible* je tvrdý oříšek. Hra od vás bude vyžadovat mnoho neobvyklých schopností, a ať máte sebelepší mušku, pouhé střílení vám vítězství rozhodně nezaručí. Občas samozřejmě budete muset zneškodnit nějakého toho strážce,

VÁŠ HLAVNÍ HRDINA ETHAN MÁ PRAVDĚPODOBNĚ NEJSOFISTIKOVANĚJŠÍ ŠKÁLU RŮZNÝCH POMŮCEK.

mnohem větší důraz však budete muset klást na to, abyste dokončili misi za co nejmenšího povyku; jinými slovy - čím méně pozornosti vaše milé já přiláká, tím lépe. Zapomeňte na tupou brutalitu akčních her minulosti, *Mission: Impossible* může být modelem pro inteligentní akci budoucnosti, uvidíme, zda se to nakonec zdaří.

Každá z 20 misí od vás vyžaduje malinko jiný přístup, což lze považovat za jeden z největších kladů hry a záruku, že vás neomrzí. Jednou například budete muset použít skutečně bezohledné střílení a rychlý průnik do týla nepřítele. Jindy však vám nezbude než si pořídit Facemaker. Nečetli jste PSM 18 a ptáte se, co to je? Je to výzbroj, která vám umožní dokonale změnit podobu. Bez něho byste se se svou profláklou tváří kolem stráže dál nedostali ani o metr. Váš hlavní hrdina Ethan má pravděpodobně nejsofistikovanější škálu různých pomůcek mezi všemi videoherními postavami. Kromě standardních pistolí a ostřelovacích pušek má k dispozici elektrický paralyzér (se 40 000 volty), kouřové granáty, plynové kapsle, senzorické miny, plastickou trhavinu, brýle pro noční vidění, skenery, kamery a mnoho dalších pomůcek. Díky tomu má hra *Mission: Impossible* naději se stát ultimativní playstationovou simulací práce tajného agenta.

Samozřejmě s 30 předměty, které je možné ve hře nasbírat, to bude vyžadovat od hráče značnou trpělivost (každá věc se ovládá dosti odlišně). Ty, kteří jsou navyklí posadit se ke hře s manuálem v rukou a ponořit se okamžitě do akce, je třeba důrazně varovat. Budou mrtví každou minutu. Bez pořádného rozmyslu jak správně přistoupit k dané misi neuspějete nikdy.



Ovládat Ethana je velice obtížné. Dostat ho do jedné lajny se strážcem tak, aby mohl střílet, vyvolá zřejmě ve vaší podpažní jamce silné pocení. Možná jste zvyklí na různé záludnosti, ale tohle je přeci jen trochu příliš. Přesto není pochyb, že si *Mission: Impossible* získá srdce mnohého hráče, především těch, co našli zálibu v *Metal Gear Solid* a *Syphon Filter*.

Steve Bradley





NÁZOR

PLUSY

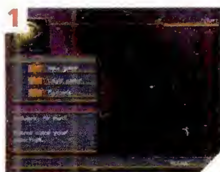
- Vizuálně skvělé.
- Spousta novinek.
- Parádní atmosféra.

MINUSY

- Ovládání občas blbne.
- Hrozivě složitá.
- Pro někoho moc obtížná.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

To, že film už běžel před několika lety, nevadí. Programátoři X-Ample na *Mission: Impossible* odvedli dobrou práci. Ale pozor na to. Tohle není hra pro ty, kteří sní o 30minutových střílecích sekvencích. Vyžaduje spoustu vytrvalosti a trpělivosti, až se budete plížit složitými misemi. Definitivně posoudíme v příštím čísle.

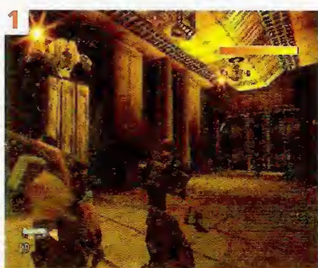




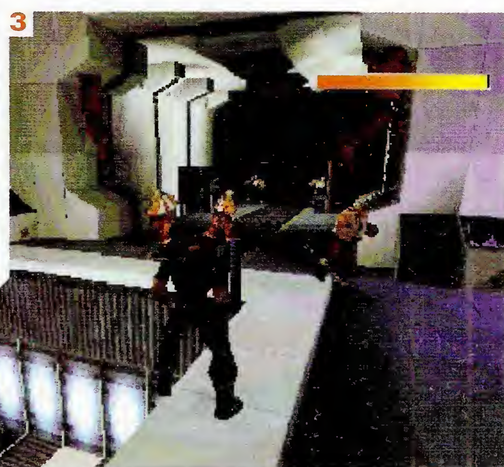

[1] Při každé možnosti si hru sejvněte. [2] Buďte rádi, že nejste dole. [3] Agent s motýlkem. [4] Helikoptéra. Prchejte.

FIGHTING FORCE 2

V roli tajného agenta Hawka Mansona se v tomto neobvykle odlišném pokračování dočkáte vzrušující akce.



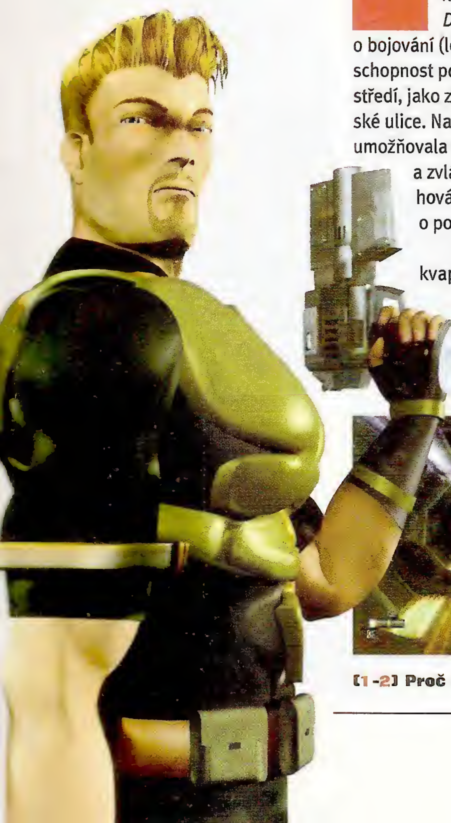






[1-2] Design úrovní toho má více společného s *Tomb Raiderem* než s *Fighting Force 1*. [3-4] Graficky si *FF2* s konkurencí nezadá.

Původní hra *Fighting Force* byla jakousi 3D předělávkou klasického *Double Dragon*: šlo tu hlavně o bojování (lépe řečeno rvačky), schopnost používat předměty v prostředí, jako zbraň a poezii velkoměstské ulice. Navíc to byla hra, která umožňovala výborný multiplayer, a zvláště když došlo na přetahování se s kamarády o power-upy, neměla chybu. *Fighting Force 2* je překvapivě čistě sólový podnik, ale díky novým zbraním v nabídce a novým prvkům hratelnosti je pravděpodobně neméně kvalitní. Hrajete v roli Hawka Mansona, což je postava známá z první hry. Přesto v bojovém specialistovi, kterého ovládáte, sotva poznáte neoholeného pouličního povaleče z doby před dvěma lety. K dispozici máte víc než 20 zbraní, k nimž patří plamenomety, automatické samopaly a granáty, a tak si možná řeknete, že boj tělo na tělo, který znáte z předchozí hry, bude asi potlačen, ale chyba lávky. Munice je vzácná. Hawk při sobě může mít jen omezené množství předmětů a střílení z hlučných zbraní může upoutat nechtěnou pozornost. Nastanou chvíle, kdy bude důležitější proplížit se nepozorovaně kolem než si přidat na



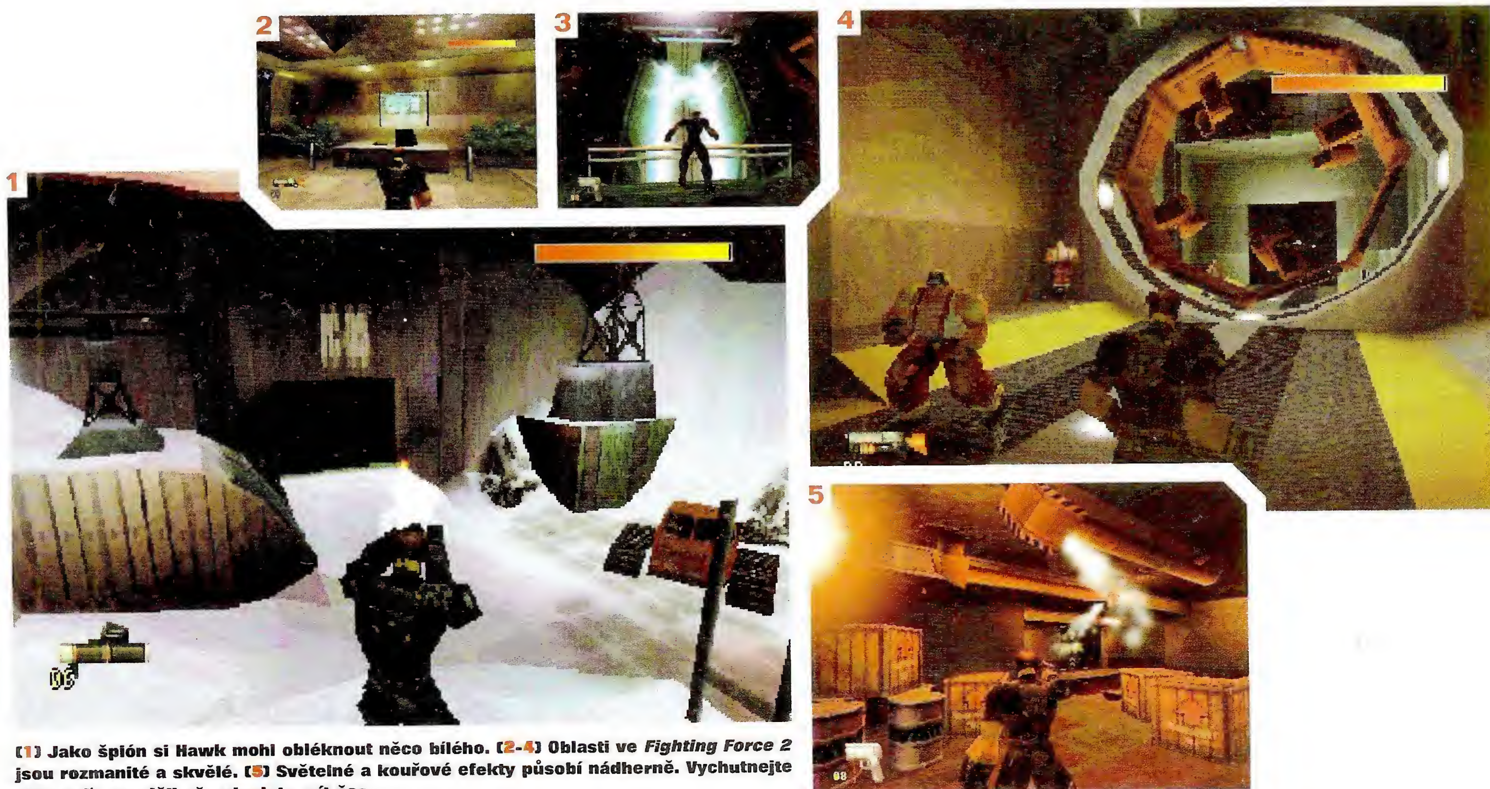




[1-2] Proč si namáhat oči, když můžete používat zaměřovače?

V BOJOVÉM SPECIALISTOVI, KTERÉHO VE HŘE OVLÁDÁTE, ASI SOTVA POZNÁTE STARÉHO ZNÁMÉHO HAWKA MANSONA Z PRVNÍ HRY...

■ VÝROBCE:	Core Design	■ ZEMĚ PŮVODU:	Velká Británie
■ VYDAVATEL:	Eidos	■ STYL:	3D adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1



[1] Jako špión si Hawk mohl obléknout něco bílého. [2-4] Oblasti ve *Fighting Force 2* jsou rozmanité a skvělé. [5] Světelné a kouřové efekty působí nádherně. Vychutnejte si je teď - později už nebudete mít čas..

pažbu další zářez za mrtvého nepřítele.

Stojí proti vám více než 50 nepřátel. Vzhledem k tomu, že se zápletka točí kolem genetických pokusů a klonování, se můžete těšit na konfrontaci s různými lidskými zrůdami, vedle rozmanitých vojenských oddílů, které najdete v každé úrovni ve velkém množství. Každá postava se chová podle vlastního schématu, což znamená, že zatímco jedni se bezhlavě vrhnou do souboje, mohou jiní běžet pro pomoc nebo prostě zapnout alarm. Jistá stvoření mají dokonce stádový pud a to znamená, že si musíte dát pozor, jestli jsou tam opravdu sama.

ABYSTE VE *FIGHTING FORCE* DOOPRAVDY USPĚLI, BUDETE POTŘEBOVAT VÍC NEŽ JEN BEDNU NÁBOJŮ A PŘESNOU MUŠKU.

K úspěchu budete potřebovat víc než jen krabici nábojů a přesnou mušku. Je tu asi 24 sektorů v devíti oblastech světa, které musíte pročistit, a jejich mapy jsou doslova OBROVSKÉ. Hratelnost je zpočátku dost přímočará, ale v pozdějších úrovních budete muset trochu prozkoumávat a vybírat si ze dvou cest, které vedou hrou. Vizuálně je každá oblast hodně jiná, ale všechny jsou krásně zpracované, mají skvělé světelné efekty a spoustu interaktivních objektů.

Hra *Fighting Force 2* je, neobvykle pro pokračování velmi úspěšné hry, trochu zvláštní tím, že se vzdala skoro všeho, co ji spojuje s její předchůdkyní. Její tvůrci se spíše než jedničkou mnohem více nechali inspirovat hrami jako *Metal Gear Solid* a *Tomb Raider*, což určitě nebylo na škodu. PSM se těší, že vám velice brzy přinese PlayTest.

Justin Calvert 



PSM NÁZOR

⊕ PLUSY

- Výrazná proměna oproti originálu.
- Spousta velkých zbraní.
- Velmi kvalitní grafika.

⊖ MINUSY

- Příznivci originálu budou zklamáni.
- Chybí režim pro více hráčů.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Horliví fanouškové původní hry, kteří si chtěli zahrát něco podobného, puknou vzteky, ale my ostatní se můžeme těšit na vzrušující hratelnost, skvělou hlavní postavu a vůbec na hru, která nám připomene skvělé chvíle strávené před časem s *Metal Gear Solid*.



[1] Právě když si myslíte, že je s vámi konec, najdete plamenomet. Yes! [2 - 3] Agent Hawk Manson tahá s sebou hromadu těžké výzbroje, ale baterku zapomněl doma.

■ VÝROBCE:	Konami	■ ZEMĚ PŮVODU:	Japonsko
■ VYDAVATEL:	Konami	■ STYL:	akční adventura
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ POČET HRÁČŮ:	1



Jste samuraj Kotara Hibo, vlastníte úzký dlouhý meč zvaný katana a propichujete s ním lidi. Jste čestný muž.

Pro definici slova 'ronin' se koukněte na stejnojmenný film s Robertem De Nirem. Vlastně nikam neodcházejte, koukli jsme do slovníku a tam se uvádí: „Samuraj bez pána; zvláště takový, jehož feudální pán byl zabaven půdy." Šťastnou náhodou tato definice padne na zápletku hry *Ronin Blade* jako ulitá, ovšem domyslet si navíc musíte několik zapeklitých hlavolamů a spousty extrémně krvavého násilí.

Příběh se točí kolem dvou bojovníků, kteří si perfektně rozumí se svými meči, jeden muž a jedna žena. Vy můžete hrát za kteréhokoliv z nich, a přestože každý z nich prožije malinko jiný příběh, hlavní zápletka se odhalí v obou případech. A poteče tolik krve, že se jí nasytí i ti nejžíznivější hráčští upíři mezi čtenáři PSM.



V úvodní sekvenci vystupuje samuraj Kotara Hiba, který se vrátil, aby navštívil hroby rodičů. Cestou se náhodou připlete k hádce mezi mladou dívkou Lin, která víc než šikovně zachází s nožem (druhá protagonistka) a párem japonských strážců. Není třeba říkat, že nezůstane jen tak přihlížet. Při tomto setkání si můžete vybrat, čí cestou se vydáte - Kotarovou či Linjinou. Pak následuje velké dobrodružství, při němž dochází ke krvavým konfrontacím a rozplétání spousty hlavolamů. Abyste se dostali dál, musíte také jednat s lidmi potulujícími se po ulicích. Příběh je rozsáhlý, spletitý a mnohem komplexnější, než může tento text vylíčit. V bohatém prostředí se setkáte se všemi druhy postav.





[1] **Interakce s lidmi je důležitá pro rozřešení hlavolamů.**
[2] **Samuraj bez příčiny.**

Ronin Blade je směsicí všech možných žánrů, obsahuje prerenderované pozadí, prvky RPG a 3D prostředí, kde neustále sviští nože. Zpočátku se postavy ovládají trochu nemotorně, protože se musíte naučit postavit je před začátkem boje správným směrem. Než si osvojíte všechny jemné nuance ovládání, určitě utržíte pár pěkných šrámů. V jistých momentech se stkáte s přátelskými postavami, a až si s nimi budete krátit čas šermováním, řeknou vám, co děláte špatně, naučí vás se krýt a prozradí vám nějaké to lstivé kombo. Pro hru, která rozhodně nepatří mezi ty letošní nejlehčí, je to velké plus. *Ronin Blade* vyžaduje, abyste byli trpěliví a pečlivě sledovali vývoj příběhu. Je to neobvykle hluboké dobrodružství, kde hlavní roli hraje japonská historie - doufejme, že se brzy objeví.

Steve Bradley 





[1 -2] **Hra vám dá vědět, až půjde do tuhého.**



⊕ PLUSY

- Rozsáhlá, spletitá RPG/adventura.
- Zápletka má nevídanou hloubku.
- Možnost hrát se dvěma postavami.

⊖ MINUSY

- Složité ovládání.
- Zdlouhavé nahrávání.
- Pro někoho příliš krve.

! PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Prvním dojem ze hry *Ronin Blade* je ten, že se jedná o špatně ovladatelnou hru, kde se pořád něco nahrává, a nemá ani moc bojových pohybů. Vyplatí se však vytrvat. Je to úžasné dobrodružství, kde rozhodně nejde jenom o sekání nožem. S jednou či dvěma výhradami je to slibný, i když extrémně krvavý titul.

VÝROBCE:	Dreamworks	ZEMĚ PŮVODU:	USA
VYDAVATEL:	Electronic Arts	STYL:	bojovka
DATUM VYDÁNÍ:	listopad	POČET HRÁČŮ:	1 až 4

Jurassic Park: WARPATH

Už jste někdy viděli dinosaura, který ovládá karate? Ne? Tak čtěte dál a nenechte si to rozhodně ujít.





[1-4] Počínaje spinosaurem a konče giganotsaurem, u všech si budete moci zjistit, jak jsou velcí a jaké místo zaujímají v Dinosauří galerii. Pak už jen zmáčkněte start.

Pusťte z hlavy poslední zužitkování filmové licence Jurrasic Park z dílny EA. Prostě nechte PSMácké skóre pro *The Lost World* „3/10“ zmizet v nejhlubších zákoutích nevědomosti. Přibijte je k neuronu a ujistěte se, že nemůže uniknout. A místo toho se zaměřte na nejnovější toto dílko jménem *Jurrasic Park - Warpath.*

Je to hra, která bere filmové ještěry Made by Spielberg, a posílá je do souboje na život a na smrt proti sobě. Prostě si představte, že místo Jina Kazamy se v bojovém ringu náhle ocitne raptor, jehož ocas lítá sem a tam a co chvíli zatíná své drápy do stejně šupinatého těla svého soupeře. A pak? Pak teče krev z rozkousaných hrdel. Zatímco se hře *Dino Crisis* od Capcomu konečně podařilo zachytit styl a napínavou atmosféru obou filmů se značkou Jusrký park i bez licence, *Warpath* ukazuje resignaci majitelů cenné ochranné známky na příběh. Máme tedy před sebou bojovku, která začala před 65 milióny let.

Jurrasic Park: Warpath se předně vyznačuje atmosférickým designem. Bude nabízet nejen obvyklé režimy Arcade, Versus a Survival, ale také nastavení pro týmovou bitvu a trénink plus ještě několik dalších vymožeností. Tvůrci z Dreamworks hru ještě rozšířili, když do ní zařadili režim Theatre (kde můžete sledovat všechna FMV) plus Dinosauří galerii, kde se dozvíte, kdo byl kdo v oboru prehistorické brutality, přečtete si statistické údaje tvorů (délka, váha, výška), pochopíte jejich místo ve vývojovém rodokmenu a prohlédnete si obrázky každého ze 14 dinosaurů. Takže se nejen naučíte dobře rvát, ale navíc budete zase o něco moudřejší.

Hra samotná slibuje kombinaci sci-fi pseudorealismu oněch dvou filmů a bojových chvatů. Ve třech kolech musíte zvítězit tak, že útočíte na soupeře/soupeřku, dokud nepadne na zem. Jak se dá očekávat, má každý z dinosaurů své jedinečné schopnosti, silné a slabé stránky. T-Rex například kompenzuje své zakrnělé, nevyvinuté paže silou kousnutí a útoky ocasem, zatímco takový velociraptor (neboli Mega Raptor) si malý vzrůst vynahradí velkou mrštností a smrtonosným útokem drápů.

Ať si zvolíte kteréhokoliv dinosaura, zjistíte, že každý také disponuje speciálními pohyby a kombo údery, od jednoduchých výpadů končetinami a výpadů zuby po boční útoky, rotační výpady při skoku a těžké údery ocasem. Všechno dění se samozřejmě odehrává na rozmanitých místech, která jsou zřejmě inspirována lokacemi jak z původního Jurského parku, tak z jeho pokračování jménem Ztracený svět.

Jurrasic Park: Warpath slibuje dodat bojovkovému žánru vítanou proměnu. Nezapomeňte si prolistovat příští číslo PSM, abyste se dozvěděli, co si o tom myslí naši recenzenti.

Dean Evans 



PLUSY

- Není to opět další japonská hra se smrtícími školačkami.
- Zajímavá změna v unaveném žánru bojovek.
- Dokonalá filmová atmosféra.

MINUSY

- S postavami se asi těžko budete identifikovat.
- Nemá nic společného s realitou.
- Přese všechno je to další obyčejná bojovka.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Je všeobecně známo, že poslední pokus firmy Dreamworks zúročit diamantovou licenci JP nebyl vůbec úspěšný. Zkrátka nacpat děj slavného filmu do plošinovky nebyl bůhvíjak skvělý nápad. Softwarove společnosti vedou dlouhou bitvu o zpracování filmových licencí (Batman, Superman, Vetřelec atd.), takže bude zajímavé sledovat, jestli bude mít Warpath pro použití jedné takové dostatečné opodstatnění. Pokud ne, stane se pro Jurský film tím, čím byla Masters Of Teräs Käsi pro Hvězdné války.





[1-2] V této hře se nedočkáte ani klasického karate, ani jiného bojového umění.

umění PONUROSTI

Resident Evil, Silent Hill, Dino Crisis...
Už máte v kalhotách? Nejodvážnější muž PSM Andy Lowe, se rozhodl vstoupit do nejtemnějších komnat světa PlayStation.





(1) Night Trap, skutečně děsivý produkt, a to na vícero způsobů. Hlavně když jste za něj dali své peníze. (2) Nejlepší ukázka žánru - *Resident Evil.*

Jeden velký režisér kdysi napsal: „V samotné ohavnosti žádný děs není, pouze v jejím očekávání." Byl to Sir Alfred Hitchcock, kdybyste náhodou nevěděli. Už jste někdy viděli Vlak duchů? Fosforeskující kostlivci v mikrosekundovém střihu a zpráva o tom, že vedlejší hrdina byl zavražděn průvodčím, který se teď schovává někde vzadu ve vlaku. Jasně, je to blbost, ale jak tak vagón skáče po kolejích... v první třídě se chvěje cukrová vata v dětských rukou, až z toho běhá holomráz po zádech. Právě v tom to je: méně krve rovná se často mnohem větší napětí. Ztlumte světla, zesílite napětí. Je ticho - nepřirozené ticho. Za rohem pravděpodobně číhá smrt. Všechny ty strašlivě protahované scény, kdy pomalu a zlověstně skřípou dveře či vrzají schody - říká se jim příhodně infarktové. Klíčové slovo zní: napětí. Přiznejte si, že ten výstup s kočkou v krabici v *Silent Hillu* byl mnohem strašlivější než tisíce zakrslých příšerek zamotaných do vašich kalhot. Vzpomeňte, jak jste pomalu obcházeli svou první zlikvidovanou zombii v *Resident Evil* a ona vyskočila a začala vám žvýkat kotník.

Před pěti nebo šesti lety to trochu přehnalo jedno Mega CD s nenápadnou hrou *Night Trap*. Byla to taková nehratelná blbost, vlastně béčkový film, založený na falešné představě, že „více znamená lépe", a nadšeně zaplnila nově objevený vesmír megabytů zvaný CD-ROM. Hodně se tehdy mluvilo o „interaktivních filmech". Na nevkusně barevných bookletech jste pak mohli číst: „Obsahuje celých 15 minut Full-Motion Video!" „Hra" byla takovým nudným, zmáhajícím cvičením jak přijít na kód, který odemkne další část filmu.

Dnes, kdy opadlo škodlivé nadšení z vysokokapacitních formátů, jde už naštěstí hlavně o to, hráče vtáhnout do skutečné hry. Autoři her již tolik nedbají na povrchní efektnost, mají mnohem ambicióznější cíl: chtějí proniknout přímo do vaší malé rozpálené hlavičky, hezky s nožem v zubech a klíčem od třinácté komnaty. Přesně vědí, kde bydlíte, snažit se utéct je marné...

Původní verzi *Resident Evila* napsal japonský tým Capcomu pod vedením Shinji Mikamiho v letech 1995-96. Bylo to tak trochu překvapení, hra od společnosti proslulé svými dlouhými bojovkovými ságami a těmito bojovkami inspirovanými plošinovkami se její tradici naprosto vymykala. Mikami měl tehdy pocit, že playstationová technologie konečně nabízí možnost udělat skutečně zábavný „interaktivní film", to znamená hru pro dospělé publikum, takovou, která se bude blížit filmovému tempu a prožitku a vyvolá v hráčích nesrovnatelně větší emocionální odezvu. Nastal čas pro změnu kurzu od pyrotechnických efektů ve stylu manga, která v rámci osvědčených sérií působila stále formálnějším dojmem, k realismu, větší hloubce a autentičtějším prožitkům. Mikami se jednoduše a bez zábran nechal inspirovat lidmi, jako jsou George Romero, John Carpenter či Wes Craven (nejslavnější filmoví specialisté hororového žánru) a agresivním přístupem her jako *Doom* či *Quake* od Id Softu. Úhel pohledu na hru zvolil v naprosté shodě se svými základními ▶

Vzpomeňte, jak jste pomalu obcházeli svou první zlikvidovanou zombii v Resident Evil a ona vyskočila a začala vám žvýkat kotník.



Mistři hororu: (1) Shiniji „Resident Evil" Mikami (2) George „Dawn Of the Dead" Romero (3) John „Halloween" Carpenter (4) Wes „Hellraiser" Craven.

Hry jsou teď dokonalejší a sofistikovanější, navíc se hodně rozrostlo jejich publikum, a tak není divu, že si jich začala všímat i mafie zábavního průmyslu z Los Angeles:

{ Tekken + Fade To Black ÷ Syndicate Wars = Matrix }



Při trošku lepším rozlišení by toto mohla být scéna z filmu. PlayStation2 je za dveřmi.

▶ premisami voyeuristický a skrz naskrz hollywoodský. Pak už došlo na storyboard, pilování gradující zápletky, volby úhlů kamer a pečlivé promýšlení střihů.

Cílem tohoto úsilí, jak prozradil Mikami dávno před příchodem prvního *Resident Evila* na trh, bylo více herní i filmové hloubky, maximální užití technologické inteligence a konečně posunutí principů videohry na úplně novou rovinu, kdy se setře rozdíl mezi představivostí a skutečností a hráč bude dokonale vstřebán do hry a jejího napínavého děje. Vizuální ztvárnění hrůz, byť v duchu béčkového filmu, byla velmi efektivní, a to hlavně proto, že byla něčím novým, dříve v této interaktivní podobě nevídaným. Jistě, už předtím existovaly mnohé krvavé hry, ale zde má násilí dokonalého spojence jak ve věrnosti zobrazení, tak v pečlivě gradovaném napětí - najednou vypadaly „Itchy&Scratchy" masakry z *Mortal Kombatu* komicky, až trapně. Obří, zpustošenou Hirošimou inspirovaná města, po kterých se v jiných hrách procházeli atomoví roboti, najednou vystřídala hrůza skrytá ve zdech, za dveřmi, něco mnohem vnitřnějšího. Japonsko, země, která má největší počet dětských sebevražd na světě, po tom skočila s otevřenou náručí. A tato móda se brzy rozšířila po celém světě - vždyť *Resident Evil 1* je stále nejprodávanější hrou Capcomu, předčil dokonce i *Street Fightera*. Není tedy divu, že vzniklo a vznikají další pokračování, která se snaží dále zdokonalit základní principy nového typu hororu.

Zatímco konverze her na film jsou dosud vesměs neúspěšné (*Super Mario Bros, Street Fighter*...), hry se stříbrným plátnem inspirují již téměř dvacet let. Tak už v roce 1982 přišel Irem se hrou *Kung Fu Master*, která byla vlastně konverzí „posledního filmu" Bruce Leeho Game of Death. A *Tomb Raider?* Snad jste v něm nepřehlédli kus Dobyvatelů ztracené archy a ženskou inkarnaci doktora Jonese? Dnes začíná být zřejmé, že tok nápadů probíhá oběma směry. Hry jsou teď dokonalejší a sofistikovanější, navíc se hodně rozrostlo jejich publikum, a tak není divu, že si jich začala všímat i mafie zábavního průmyslu z Los Angeles (*Tekken* plus *Fade To Black* děleno *Syndicate Wars* rovná se Matrix).

I když další díly *Resident Evila* se nijak radikálně nelišily od originálu (pouze byly ještě silněji ovlivněny kinematografií), žánr se vyvíjí dál, a to nikoli ve velkých skocích, nýbrž v postupný, posunech, které jdou ruku v ruce s technologickou vyspělostí a novými herními nápady. S pokrokem v programování polygonových enginů se interaktivní noční můry - ať už jde o zombie nebo ještěrky - stávají ještě více součástí hráčovy představivosti, umožňují svobodnější pohyb a tedy více příležitostí k nemilému, leč se sladkými obavami







[1] Pohled z perspektivy třetí osoby objevil nové obzory s příchodem *Tomb Raidera*. [2] Tato hra s vaší myslí zacvičí jako žádná jiná, *Silent Hill* od Konami. [3] Stačí nahradit zombie dinosaury a je z toho *Dino Crisis*.

POKEC S PSYCHOUŠEM

K čemu je vlastně dobrý horor? „Je to taková duchovní masáž," říká psycholog dr. Sidney Crown, se kterým jsme si popovídali o smyslu uměle vyvolaného strachu.

Proč se tak rádi bojíme?

Hry jsou dobrým příkladem přirozené lidské touhy po nevšedních a vzrušujících zážitcích. Dále to je spojené s vrozenou soutěživostí - potřebou vyhrávat, získávat, někoho přemoci. Někdo to pociťuje slaběji, jiný silněji, takže projevy soutěživosti mají různé stupně: od cvičení v tělocvičně nebo fitness centru až k horolezectví nebo jiným, tzv. adrenalinovým sportům. Vědomí, že riskujeme (v extrémním případě svůj život), je vlastně příjemné. Poznáváme tím sami sebe. Také rádi experimentujeme se sebou v čistě psychické rovině - jak velký šok uneseme? Tušíte, co na vás může čekat za rohem, a chcete vidět, zda se tomu dokážete postavit. Hra nebo film tuto potřebu uspokojují v pohodlí, bez skutečného rizika.

V hrách žánru survival horror je však spíše důraz na „prvotní" strach.

Ano, to je to správné slovo. Dobrým příkladem je třeba strach ze tmy. Na tmě jako takové není vlastně nic strašidelného, ale je neuchopitelná. Každé individuum projektuje do tmy svou imaginaci, své vlastní démony. Když autoři her zahrnují do svých programů eskalaci a explozi napětí, silně zaměstnávají náš autonomní nervový systém - krevní tlak, srdeční tep, tvoření adrenalinu. Funguje to automaticky, spolehlivě a vzrušuje nás to.

Může to být zdravé? Jako terapie?

Za předpokladu, že netrpíte srdečními problémy, rozhodně ano. Je vysoce prospěšné hledat nové zkušenosti. Naše nejhorší strachy jsou ty, které nedokážeme uchopit, takže vše, co nám v tom pomůže, je pozitivní.

Autoři mají ambiciózní cíl: chtějí proniknout přímo do vaší malé rozpálené hlavičky, hezky s nožem v zubech a klíčem od třinácté komnaty.

očekávanému, setkání s ponurým světem „za hranicí normálu". Zároveň přístup k metodám zarámování děje je stále více inspirován kinematografií, a tak záběry kamery jsou dnes dokonale synchronizovány s dějem a třeba, jak tomu je v *Dino Crisis*, zobrazují i pohled z perspektivy nepřítele. Pomalu, ale nevyhnutelně se tyto novinky stávají běžnou součástí zkušenosti z hraní, přestáváte je vnímat, nicméně bez nich by vám už hra připadala chudá.

Co se týče trojrozměrného prostředí, *Dino Crisis* představuje skok dopředu, na rozdíl od prerenderovaného pozadí *RE* je samozřejmě mnohem tvárnější. Například pamatujete si scénu s žebříkem ve hře *Resident Evil*? Když jste si žebřík nepostavili přesně na dané místo, museli jste jít a celé to udělat znovu... taková maličkost byla samozřejmě rušivá a nežádoucí, protože snižovala věrohodnost „hry na opravdovost". Svět současných hororových her stále více působí dojmem alternativní reality. Už to prostě není takové bezstarostné. „No co, je to jenom hra..." Jen se přiznejte, že jste přemýšleli o herních situacích v těch nejlepších titulech, jako by byly vaší skutečností. Projevuje se to třeba i mimo vlastní hraní, když sdělujete dojmy přátelům. Ty kulky ve stole jsou opravdové i ty výbuchy, jako by se staly přímo pod vaším oknem.



K realistickému vyznění přispívá i nová technologie Dual Shock - do budovy vstoupí pan T-Rex a ten falický symbol se vám roztřese v rukou jako ratlík, lépe řečeno jako zemětřesení z Jurského parku. Další důležitou věcí je tzv. faktor opakovaného hraní: v *Resident Evil 1* je jen středně silný, ale v *Resident Evil 2* už tvoří jednu z hlavních atrakcí, která násobí životnost hry (a trvání noční můry), a v *Dino Crisis* je povýšen na smysl všeho konání (alternativní příběhy, varianty konce atd.). V rozhovoru pro PSM 18 sám Mikami nastínil: „Jsou zde tři typy konců. Dosáhnout první typ je hodně těžké, to musíte hru hrát několikrát. Po prvním kole si hráč navíc bude moci vybrat tři nové obleky." Tyto „oblékací" hry vám můžou připadat jako hloupost, ovšem minimálně svědčí o tom, že autoři postupně naplňují termín „interaktivní film" novým významem - totiž že se bude vyznačovat neli- ▶

NĚKDO SE DÍVÁ.

Hororové předlohy z Hollywoodu.

CARNIVAL OF SOULS

Herk Harvey, 1962

OČ JDE? Nervózní blondýnka se utopila při závodě jachet. Nebo přežila? Nejistota přetrvá až do konce. Jako zaměstnání hraje na varhany v ponurém kostele na jihu Utahu. Strašidelná atmosféra, místa jako z Psycha, mrtvé duše v opuštěném zábavním parku ... Pořád si klademe otázku: Je opravdu živá? Prostě klasika.

BYLO BY TO NA HRU? Byla by dobrá. Hrát nějakého poloducha by bylo totiž velice originální. Mohlo by to být něco jako *Silent Hill* v opačném gardu. Téma by mohlo být hledání rituálů přechodu duše.

NIGHT OF THE LIVING DEAD

George Romero, 1968

OČ JDE? Sedm klasicky hororových týpků se zabarikáduje na farmě, kterou obléhají zombie. Jelikož to byl nízkorozpočtový film, je zde větší důraz na šok a napětí než na masakry. Nezastavitelní, nenasytní a nemrtví. Film měl několik dalších pokračování a napodobenin.

BYLO BY TO NA HRU? Bude-li na PlayStation2 skutečně fungovat propojení na internet, pak by to byl vynikající multiplayer titul. Hodně postav v rozlehlém prostoru. Některé budou spolupracovat, jiné ne. Týmový deatthmatch zombie vs. lidé.

HALLOWEEN

John Carpenter, 1978

OČ JDE? Dědeček všech vraždících maniaků. Jamie Lee Curtis proti šílenému Michaelu Myersovi na ponurém předměstí. Na to, jakou má film pověst, tady té krve zas tolik není, zato tu je hodně funkčního napětí (divní tvorové na zadních sedadlech automobilů, věci, které útočí zpoza rohu, záběry z první osoby).

BYLO BY TO NA HRU? Bylo by třeba to upravit. Dosud se na téma brutálních vraždících psychopatů objevilo jen málo her... Ale představte si to: jste místní reportér a sledujete vyšetřování policie. Jedna herní postava za druhou mizí a vy se postupně dostáváte celé záhadě na kloub.

THE THING

John Carpenter, 1982

OČ JDE? Skupina badatelů na odlehlé základně v Antarktidě je napadena hrozivým vetřelcem, který vstřebává své oběti do svého těla a je čím dál tím monstróznější. Jde o trochu jiné pojetí, než v klasických hororech, ale pracuje se tu se stejnými prvky. Film obsahuje nejlepší scény v jakémkoli hororu všech dob.

BYLO BY TO NA HRU? Byl by to zásah do černého. Formulka je dokonalá: odlehlé místo, sci-fi prvky, spousta postav. Byla by dobrá i pro vícero hráčů (multiplayer Chyťte vetřelce).

THE BLAIR WITCH PROJECT

Daniel Myrick/Eduardo Sanchez, 1999

OČ JDE? Tři studenti filmu jedou do lesa ve státě Maryland, aby natočili dokument o místních pověrách. Nikdo o nich už víc neuslyší. A o rok později se najdou jejich stopy... V Americe tento nový film překvapivě příliš nezabral.

BYLO BY TO NA HRU? No ani ne, spíše je to na dívání. I když hlavní postava by zde mohla pátrat po tom, proč a jak zmizeli, mělo by to velkou stopáž a byla by to spíš detektivka.

RESIDENT EVIL

Constantin Films, 1999/2000

OČ JDE? Kolují fámy: Romero coby režisér/autor příběhu, Ennio Morricone coby autor hudby, Andrew Kevin Walker jako autor scénáře. Hlavně internet je jich plný. Fakta: i když Romero natočil japonskou reklamu na hru, oficiálně se na projektu nepodílí (Capcomu se nelíbil jeho scénář) a na filmu se stále pracuje.

BYLO BY TO NA HRU? Hra podle filmu natočeného podle hry? Hodně post-post-moderní.








Tyto filmy měly zřetelný vliv na žánr survival horror, hlavně co se týče druhu napětí a střihových scén.

neárním přístupem podporujícím explorační motivy a samostatnou tvůrčí práci. Interaktivní filmy budoucnosti vás za ručičku rozhodně vést nebudou.

Zbývá ještě jedno důležité téma, to ze všech nejdůležitější: jsou jím emoce. Výkonný viceprezident SCE Ken Kutaragi, ještě předtím než hry začnou vypadat jako Trávníkář, hovořil o budoucí PlayStation2 vzhledem k žánru hororu v ještě temnějších barvách, pochopitelně zde v pozitivním smyslu. Kutaragiho hlavní zájem (jak to dokumentuje ochranná známka Emotion Engine zaregistrovaná pro PlayStation2) je o „nuance, pocity a atmosféru... chování a emoce." Chce jít ještě dál, v ideálním případě co nejhlouběji: „PlayStation2 bude sice herní konzola, ovšem bude možné k ní připojit další audiovizuální vybavení od Sony," říká Kutaragi hlasem technoproroka. Chce, aby se PlayStation2 dala propojit s přístroji, jako jsou videorekordéry či digitální kamery, což by hráči umožnilo do hry vkládat vlastní grafický materiál, možná i jeho vlastní svět. Představte si takový *Resident Evil*, kde místo Claire, Jill a Alana uvidíte svou vlastní tvář. No a proč třeba nedat těm hrozným zombiím tvář ředitele vašeho gymnázia či nenáviděného šéfa z práce? Proč ne třeba tvář Vladimíra Železného? Anebo, a tohle je asi úplně nejlepší, TVÁŘ své EXPŘÍTELKYNĚ? Záleží pochopitelně na vkusu, ale v některých případech by poslední varianta byla úplně ta nejhrozivější. Kutaragi je znám svým zápalem pro on-line hry („Pracujeme na rozhraní typu PC"), což vyvolává další děsivé předtuchy... Vy a vašich pět kamarádů v prostředí připomínající *Silent Hill*? Jak tohle dopadne? Možnost vkládat do hry vlastní zvuky (záznam vlastního hlasu) nebo nějaké odbočky, léčky, záludnosti. Záležet bude asi jenom na hráčích.

Vývoj žánru 'survival horror' začal u zombií (*Resident Evil 1/2/3*), pak pokračoval v satanských entitách a paralelních dimenzích (*Silent Hill*) a zatím skončil u zlých prehistorických dravců (*Dino Crisis*). Co teď? *Silent Hill* je totálně skrz na skrz temný a prokletý, *Dino Crisis* obsahuje nejvíce náhlých zvratů za minutu v celé historii videoher. Možná nastal čas do žánru „napumpovat" trochu lidského prvku, jak to dělají současné pécéčkové tituly *Kingpin* a *Half-Life*. Prostě úplně zapomenout na zombie a netvory a plně se soustředit na propracovaný, několikavrstevný příběh, inteligenci nepřátel a spolupráci s kolegy. A uvážíme-li vliv kina, proč nejít přímo ke zdroji? Stačí sehnat několik herců a dobrého scénáristu, který dodá suché věty typu: „Měl jsem malou nehodu, kamaráde. mrtvola mi ukousla nohu."

Nakonec přidáme vlastní námět PSM: umístit hru do nějakého nápravného ústavu v daleké budoucnosti (jako ve Face/Off), kde se trestanci vzbouřili a zařízení ovládli. Vy jste členy speciálního týmu, jehož úkolem je získat vládu nad vězením zpět. Budou zde improvizované zbraně, občas vám pomůžou zranění bachaři a v jednotlivých křídlech budou bossové (narkobaroni, teroristé.). Bude se hodit pár prvků bojového žánru. Temné chodby a velcí, hrůzu nahánějící útočníci s důrazem položeným na AI. Musíte se snažit, abyste přežili. Strachu si užijete dost, jenom tu nebude tolik zombií.

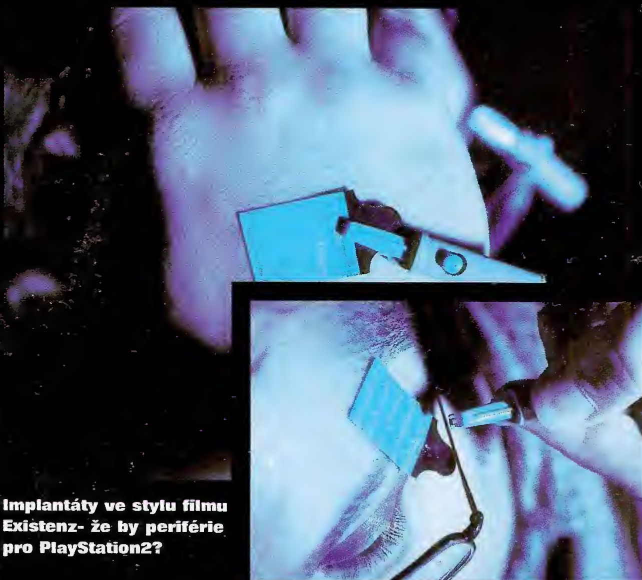


RYTMUS HRŮZY

Zombie, jednooké příšery... to nejsou nejlepší společníci. Anebo ano? PSM si najalo svolného dospělého člověka a na 24 hodin jsme ho zavřeli do temné místnosti a měřili jeho tep. Společnost mu dělaly:

SILENT HILL
Konami

PRŮBĚH: **Bez problémů až k okamžiku, kdy se v aleji ozve siréna (jak to všechno zhasne a slyšet je jenom tlukot srdce.) Trochu srdeční arytmie v okamžiku, když se ozve „Ááááá!". Ale všechno je v pořádku, jenom se mu někdo zakousl do nohy.**
VERDIKT: **Vynikající. Vyvolává nejrychlejší vychýlení tepu. Navíc se zdálo, že náš figurant se zamiloval do policistky Cybil.**



Implantáty ve stylu filmu Existenz- že by periférie pro PlayStation2?

ALONE IN THE DARK
Infogames

PRŮBĚH: **Nic moc. Trochu se tep zrychlil, když si nemohl vzpomenout, jak se nabíjí zbraň. Ale pak už byl celkem klid někde kolem devadesátky. Celkem běžná reakce.**
VERDIKT: **Vedle Exorcisty ze *Silent Hillu* je to takový přívětivý duch Casper. Sice je blbé, když na vás nepřítel začne střílet a vy nevidíte odkud, ale rozhodně to není moc strašidelné.**

QUAKE II
Activision

PRŮBĚH: **Vůbec nic. To znamená, že i když zde bylo občas nepatrné zrychlení (z 85 na 90), *Quake* je sice vzrušující, ale nikoli strašidelná hra. Je tu příliš robotů, málo zubů a žádná plačící meluzína.**
VERDIKT: **Akční scény jsou zajímavé spíše pro svůj design, než že by byly skutečně strašidelné. A tak vás nevyděsí, což potvrdilo naše objektivní měření.**

RESIDENT EVIL 2
Capcom

PRŮBĚH: **Zrychlení tepu přicházelo poměrně často, občas dokonce bylo slyšitelné i hluboké dýchání. Největší strach byl zaznamenán, když na vás ze stropu seskočí ta mutantská zrůda a předtím se ještě olízne. Také když se z ničeho nic začne střílet na policejní stanici.**
VERDIKT: **Velice, ale opravdu velice temná hra se spoustou podivných zvuků. Ovšem zombie sápající se po noze neměly na našeho pokusného králíka zas až tak veliký vliv, jak jsme čekali. Asi jako když se u Rudolfina snažíte přejít ulici.**



DINO CRISIS
Capcom

PRŮBĚH: **Znatelná srdeční arytmie po celou dobu hraní. V tomto ohledu ji překonává pouze Silent Hill. T-Rex se na vás sápe oknem? Obrovské zrychlení - 125 za minutu! Když Lazio dalo gól Manchesteru, dělalo to pouhých 74 bpm.**
VERDIKT: **Vysoké hodnocení. Změny v pohledu kamery vedly k sugestivnímu pocitu hrůzy. Krátký experiment zkusit místo střílení utéct a někam se schovat taky silně vychýlil puls.**





Při tomto experimentu nebylo ublíženo žádným zvířatům, jen lidem...

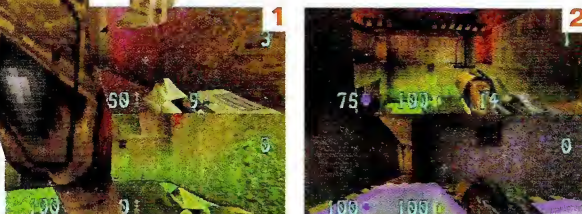
[1 - 4] Co se hratelnosti týče, lidští protivníci jsou nejzákeřnější, ale ani počítačem řízení nepřátelé nejsou žádná ořezávátka. [5 - 8] Váš arzenál se v průběhu hry rozrůstá a rozšiřuje. To samé se však děje s vašimi protivníky. [9] Druhý hráč se jmenuje Kamikadze.

Quake II

Dosud nikdy se pro PlayStation neobjevila hra, která by takhle ohrozila přátelství mezi dlouholetými kamarády...



Quake II byl při svém prvním vydání pro PC prohlášen za jednu z nejlepších her v historii a dosud stále patří mezi nejoblíbenější hry pro více hráčů na internetu. Nyní si jej můžete vyzkoušet i na své PlayStation - samozřejmě bez hrozivých účtů za telefon a problémů s instalací.



[1] Raketomet s deseti procenty je nerozum. [2] Hyperblaster je lepší volba.

Ve hře pro jednoho hráče se vtělíte do role vesmírného mariňáka, který byl vyslán na jinou planetu, aby svedl bitvu se Stroggy - nejhrozivějšími nepřáteli lidstva od dob Džingischána. Po nezdařeném přistání vaší jednočlenné posádky na cizí planetě si, vyzbrojeni pouze malou zbraní a v nejlepším případě také ovladačem Dual Shock, hledáte cestu skrz nepřátelskou základnu. V minulosti byly některé playstationové střílečky v první osobě ve srovnání s PC zavrženy hlavně proto, že se jim nedařilo dosáhnout pohodlného a intuitivního ovládání myší při použití joypadu. Taková výtka však neplatí pro *Quake II*.

PO NEZDAŘENÉM PŘISTÁNÍ VAŠÍ JEDNOČLENNÉ POSÁDKY NA CIZÍ PLANETĚ SI HLEDÁTE CESTU SKRZ NEPŘÁTELSKOU ZÁKLADNU.

Zde máte nejen možnost hrát s playstationovou myší a joypadem zároveň (což funguje nade všechna očeká-





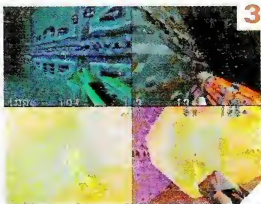






VÝROBCE:	Hammerhead	VYDAVATEL:	Activision
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15-
ANGLIČTINA	nenáročná	STYL:	1st person střílečka








[1 - 2] Jsou chvíle, kdy se bez dokonalého navyknutí na Dual Shock ovládání neobejdete. [3] Na pipi, na... [4 - 6] Screenshoty jak víno.

vání výborně), ale navíc tu máte i několik variant analogového ovládání, a buďte si jisti, že vám alespoň jedna bude vyhovovat. Podle našeho názoru je zdaleka nejlepší analogové nastavení, při kterém levým stickem ovládáte pohyb a pravý slouží k rozhlížení, míření a úkrokům. Ať už si vyberete kteroukoliv metodu, vždycky vám bude chvíli trvat, než si ji osvojíte, přičemž zvlášť obtížné bude vždy zaměřit nestvůry, které se nacházejí pod nebo nad vaší úrovní. Je to prvek, který byste ve hrách *Doom* hledali marně.

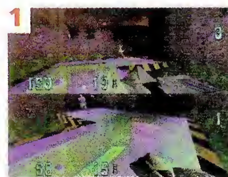
KAŽDÁ ZE ZBRANÍ ZPŮSOBUJE JINÉ VIBRACE JOYPADU. KROKY VĚTŠÍCH NEPŘÁTEL UCÍTÍTE MNOHEM DŘÍV, NEŽ JE UVIDÍTE.

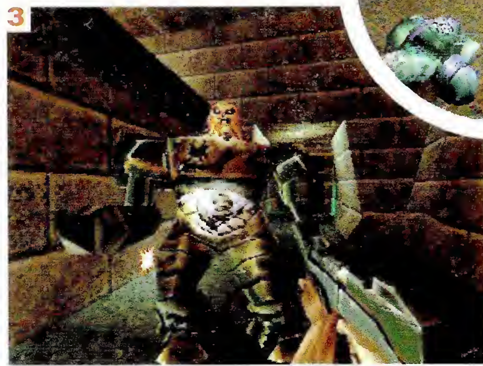
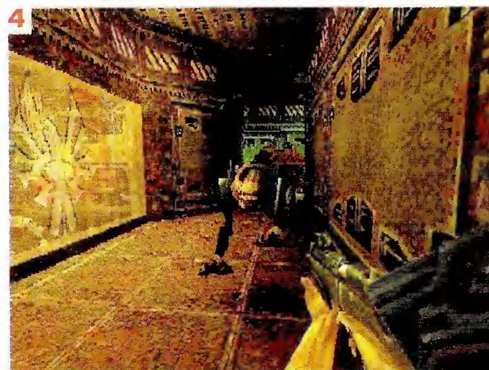


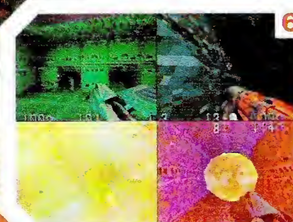
Postranní tlačítka slouží pro přepínání mezi zbraněmi, skákání a samozřejmě střílení, kterého si tady, nutno podotknout, užijete až až. Pokud nevlastníte analogický ovladač, pak vám PSM radí, abyste si ho co nejdříve opatřili. Nejenže je hraní *Quake II* se směrovým padem daleko méně pohodlné, ale navíc si ani nebudete moci vychutnat vibrační efekty Dual Shocku, které tady opravdu stojí za hřích. **Každá ze zbraní způsobuje jiné a navzájem rozpoznatelné vibrace joypadu. Kroky některých větších nepřátel ucítíte mnohem dřív, než je doopravdy uvidíte.**



Bojovat proti Stroggům pouze se základní zbraní se automaticky rovná rychlé sebevraždě. Naštěstí se všude kolem povaluje spousta dalších zbraní a munice, díky čemuž zanedlouho po začátku hry váš arzenál zaznamená podstatná vylepšení. Až se vám podaří nashromáždit slušnou kolekci bouchaček, zjistíte, že větší vždycky neznamená lepší. Munice pro větší zbraně neleží na každém kroku a používání granátometu nebo raketometu ve stísněných prostorech, způsobí škody nejen vaší ▶







[1] Lze hrát i ve dvou. [2] Dolu dopadne mrtvola. [3 - 4] Chtělo by to nějakou jinou zbraň. [5 - 6] Různé pohledy na tutéž realitu. [7] „Dáš si drink, zlato?"

HARDWAROVÉ POŽADAVKY

Nemějte strach, nepotřebujete 3D akcelerační kartu ani 16MB RAM, jen trochu vědomostí o nejstrašlivějším playstationovém arzenálu...



SHOTGUN
⊕ Plusy
Velké škody na krátkou vzdálenost.
⊖ Minusy
Z dálky nic moc.



SUPER SHOTGUN
⊕ Plusy
Na krátké vzdálenosti fantastická.
⊖ Minusy
Nabíjí se bolestně dlouho.



MACHINE GUN
⊕ Plusy
Smrtelná rychlost opakované palby.
⊖ Minusy
Trochu nepřesná.



GRENADES
⊕ Plusy
Velice ničivé.
⊖ Minusy
Velmi omezená vzdálenost dohozu.



CHAINGUN
⊕ Plusy
Rozřeže nepřítele na plátky.
⊖ Minusy
Žere vzácnou munici po hrstech.



RAILGUN
⊕ Plusy
Jeden přesný zásah a je hotovo.
⊖ Minusy
Stopy střel ve vzduchu vás prozradí.



BFG 9000
⊕ Plusy
Masivní exploze.
⊖ Minusy
Výstřel se nabíjí dlouho.



HYPERBLASTER
⊕ Plusy
Rychlá automatická střelba.
⊖ Minusy
Náchylná ke zpoždění.



GRENADE LAUNCHER
⊕ Plusy
Dodá granátům slušný dolet.
⊖ Minusy
Může zasáhnout vás.



ROCKET LAUNCHER
⊕ Plusy
Přesná, ničivá a zábavná.
⊖ Minusy
Lze se jí uhnout.



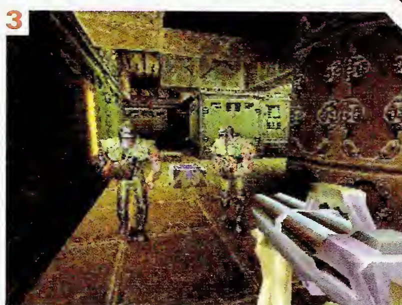
► oběti, ale i vám. Asi si pomyslíte, že to dá rozum, ale když vás honí Strogg velikosti tanku - nebo třeba váš hráčský „kamarád" - může vašemu rozumu chvíli trvat, než se vzpamatuje. S postupem hry se nevylepšuje jen váš bojový hardware, ale také vaši nepřátelé, kteří si sbírají stejné vražedné hračičky jako vy, jsou čím dál tím silnější a hrozivější. S nadšeným elánem a brokovnicí se možná dostanete přes prvních pár úrovní, ale postupně budete potřebovat víc a víc taktických manévrů, jako je střílení za roh nebo házení granátů s odrazem od zdi. Několika nemilých překvapení se dočkáte i tehdy, když jste předtím hráli verzi pro PC, protože tvůrci doprogramovali několik nových protivníků, kteří patří do kategorie nejtužších.

HAMMERHEAD V PROGRAMOVÁNÍ MULTIPLAYERU UDĚLALI PRO MAJITELE PLAYSTATION VŠECHNO, CO BYLO V JEJICH SILÁCH.

Co se úkolů jednotlivých misí týče, je hra rozdělena na úrovně, postupuje téměř lineárně a je tu široký prostor pro prozkoumávání. V praxi to funguje tak, že pokud nebudete chtít ztrácet čas prozkoumáváním terénu, minete skryté oblasti, které obsahují nové zbraně a power-upy. Jo, a pokud se vám bude zdát, že vidíte závadu nebo odchlipující se polygony, střílejte. V *Quake II* chyby nejsou, jen v místech, kde můžete rozstřílet zdi, za nimiž se skrývají tajné oblasti, nabyla použita tak kvalitní malta.

Samotné úrovně si nic nezadají s mamutími herními oblastmi v PC verzi, jediným viditelným rozdílem je několik zvláštních chodeb, které,



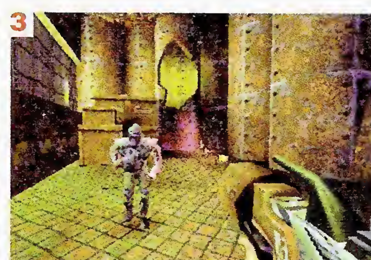




(1) Čtyři v tanku bez psa. (2) Lékárnička. Ale nejdřív práce, pak koláče. (3) Dva v tanku, opět bez psa.







(1) Možná vám nakonec dojde, že místní nejsou moc rádi, že jste tady. (2) „Když jinak nedáš... ginfizz." (3) „To je můj brácha."



Quake II

když jimi procházíte, umožňují PlayStation nahrát dodatečná data úrovně. Nejde ani tak o to, že by PlayStation nedokázala pracovat s rozsáhlejšími oblastmi, ale o snahu učinit zobrazení toho, co je právě v paměti, co možná nejdokonalejší. Znamená to, že nepřítele vidíte i neuvěřitelně daleko. Jev vskutku vzácný ve světě mlhou maskovaných enginů méně talentovaných tvůrců.

NEPŘÍTELE VIDÍTE I HODNĚ DALEKO. JEV VSKUTKU VZÁCNÝ VE SVĚTĚ MLHOU MASKOVANÝCH ENGINŮ MÉNĚ TALENTOVANÝCH TVŮRCŮ.

Hammerhead se užívání mlhy dokázali vyhnout dokonce i v režimu pro více hráčů a všichni čtyři aktéři si mohou vychutnat hru ve více než slušném tempu. Je tu přesně 12 speciálních deathmatchových map a ty samozřejmě nejsou pro oko tak lahodivé jako jejich protějšky v režimu pro jednoho hráče. Každá z nich nabízí jiný styl arény a vybízí k trošku jinému hernímu stylu. Podle normálních deathmathových pravidel pobíháte spolu se svými protihráči po úrovni, snažíte se navzájem pozabíjet, a to všechno ve vymezeném čase. Hráč, který má nejvíce zásahů, se stává vítězem - následuje bitka, rozlije se pivo, místností létají joypady a pak někdo přijde s geniálním způsobem jak si to pořádně vyříkat. „Tak teda ještě jednou Deathmatch?"

Pokud by vás náhodou, ale je to hodně nepravděpodobné, přestaly bavit masakry kamarádů, jsou v nastavení pro více hráčů připraveny ještě dva další režimy. Režim Versus, kde jde v podstatě o totéž, ale délka jednotlivých kol je vymezena daným počtem životů a ne časovým limitem. A režim Teamplay, kde proti sobě bojujete ve dvojicích nebo se spolčíte tři proti jednomu, pokud to lépe uspokojí vaše choutky. Zde budete muset hrát mnohem obezřetněji, už nemůžete střílet na všechno, co se pohne. Hlavním lákadlem PC verze *Quaku II* je právě režim pro více hráčů a Hammerhead v tomto ohledu udělali pro majitele PlayStation všechno, co bylo v jejich silách.

Prostě a jednoduše neexistuje nic, čím by ještě mohli *Quake II* vylepšit. I v oblasti grafiky pošle k šípku všechny ostatní střílečky, texturami hází bez sebemenšího zaváhání a všechno dokonale doplňuje zvuk. *Quake II* je tedy jednoznačně jedna z nejlepších her v historii a nyní tvoří i nezbytnou položku v kolekci každého majitele PlayStation.

Dostaňte ji dřív, než ona dostane vás...

Justin Calvert 





[1] Co bych tak dal za... [2] ...rotačák!













[1] Směje se vám do tváře, odprásknětě ho! [2] „Sedni, lehni, přines... nebo dělej si, co chceš, jen mě z toho vynech, prosím."
[3] Hyperblaster přijde na řadu, když je třeba zmírnit davovou psychózu. [4 - 5] Někdy dobré slovo nestačí.

Alternativy...

Quake II	10/10
Final Doom	9/10
Doom	8/10
Duke Nukem	8/10

PlayStation Magazín 20

VERDIKT

GRAFIKA:	**Krásná a nebezpečná zároveň.**	**9**
HRATELNOST:	**Díky bohu, že tyhle zbraně nejsou ve skutečnosti.**	**10**
ŽIVOTNOST:	**Nekonečná, pokud vlastníte multitap a kamarády.**	**10**

S touto hrou se pro PlayStation nikdy nepočítalo. Jak to Hammerhead dokázali, je naprostá záhada. Klaníme se před novými playstationovými bohy...

10 Z DESETI





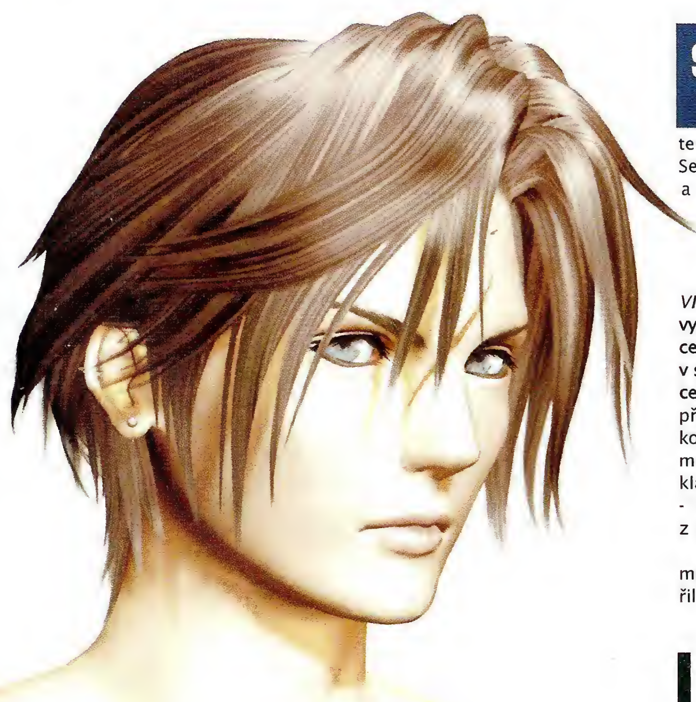




Tři hlavní hrdinové *FFVIII* - Squall [1], Rinoa [2] a Seifer [3] - všichni v plné kráse počítačového renderingu. Lahůdka.

Final Fantasy VIII

Intergalaktický **zápas za dobro, vysokoškolské vzdělání** a párek v rohlíku.



Školní bitky mají svá pravidla. Odehrávají se většinou na dvorku o hlavní přestávce, za dohledu fandících spolužáků a nad sázkami má dohled státní notář a duševně zaostalý školník Rudolf. Ovšem podle pravidel ministerstva školství by se souboj Squalla s jeho spolužákem Seiferem vůbec neměl konat. Podle školního řádu meče a magie do školních rvaček nepatří. To pak končívá brekem, jizvami a nepřátelstvím na celý život. Zvlášť když se pak jeden z té dvojice stane hrdinou a druhý služebníkem totálního zla.

Aby bylo jasno, *Final Fantasy* s pořadovým číslem *VIII* nedá hráči šanci. **Hned v prvních vteřinách mu vymáčkne v úžasu bulvy úvodní animovaná sekvence. Řekl bych o ní, že je dokonalá, ale to slovo zní v souvislosti s *FFVIII* slaběji než myší pískot na koncertě Prodigy.** A to není nic proti tomu, co teprve přijde. Taneční scéna hlavního hrdiny s tajemnou kráskou je beze sporu vrchol počítačové animace a všichni majitelé PCček si klidně můžou jít vzteky rozkousat klávesnice. Ovšem FMV nejsou na hře to nejdůležitější - hratelnost je slovo, které září neonovým světlem z každé vteřiny *FFVIII*.



Je fakt, že *FFVIII* už nedokázala nabídnout tak promakaný příběh jako předešlý díl. Ovšem *FFVII* se podařilo téměř nemožné - vytvořit příběhovou stavebnici, ve

TOLKIENŮV PÁN PRSTENŮ JE VEDLE NÍ UBOHÝ PAMFLET, JEHOŽ LITERÁRNÍ HODNOTA SE ROVNÁ NÁPISU „NEMLUVTE ZA JÍZDY S ŘIDIČEM."





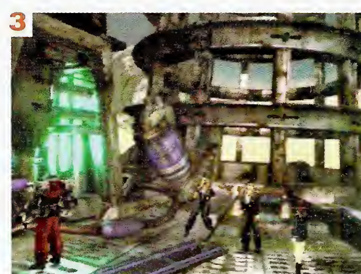


■ VÝROBCE:	SCEE	■ VYDAVATEL:	Squaresoft
■ DATUM VYDÁNÍ:	listopad	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nutná	■ STYL:	RPG

1

2

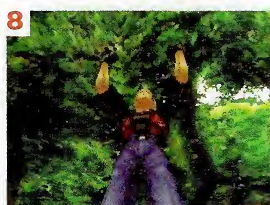

4


3

11

10


9


5

8

7


6


[1-3] Kulisy soubojů jsou tentokrát daleko propracovanější. Už to není unifikovaná aréna, ale mění se podle toho, kde přesně jste. [4] I to nejobyčejnější prostředí je vykresleno do posledního detailu. [5] Kombinace animovaného pozadí a polygonálních postav vypadá naprosto skvěle. [6-11] Tak to je ono. Bojové scény. Pokud vás neosloví tohle, tak jste slepí nebo mrtví. Pravděpodobně oboje.





[1] Na čas se hraje dost často. Většinou se to dá ale snadno zvládnout.
[2] Vaše snové dvojče Laguna a jeho kamarádi pro vás budou hodně dlouho záhadou.

KOUZLA SNADNO A RYCHLE

Ačkoliv se bojový systém od *FFVII* příliš nezměnil a veteráni fantasy bitek do něj vklouznou jako do vyšlapaných bot, jsou tu určité podstatné rozdíly. Největším je v tom, že v *FFVIII* neexistují žádné Magic Pointy. Kouzla jsou vysávána z nepřátel a země a můžete si je vytvořit i díky schopnostem vašich Guardian Forces. Kupříkladu když vám dojde nějaká ta ohnivá magie, najděte si monstrum, které ji používá, a během souboje se nacucejte jako klíště. Anebo tu magii můžete díky vašemu GF rafinovat z předmětů (samozřejmě pokud máte GF, který se v tom vyzná).
Ochočené Guardian Forces dokážou přiřadit kouzla k vašim schopnostem i podstatně zvýšit vaši výkonnost.





S JISTOTOU PROFESIONÁLNÍCH STRIPTÉREK ODHALUJE *FFVIII* HRÁČŮM NEJEN TAJEMSTVÍ SVÉHO SVĚTA, ALE I HLAVNÍCH HRDINŮ.

které se najednou všechny různorodé díly s hlasitým cvaknutím spojí dohromady a dají všemu, co hráč prožil, úplně nový smysl. Tak to *FFVIII* nemá. Ačkoliv hraje na typickou asijskou notu přátelství, věrnosti a zrady (typické pro mangu je i to, že hlavní protivník není znám od začátku, ale teprve postupně se z příběhu vyklube) a nešetří ani záhadami a prolínáním současnosti s minulostí, přesto je základní stavba prostá jako pastevec z beskydských hor. Tedy - proti *FFVII* je prostá. V porovnání s úspěšnými RPGčky, které nabízí angloamerický trh, je to geniální dílo, a i Tolkienův Pán prstenů je vedle ní ubohý pamflet, jehož literární hodnota se rovná nápisu NEMLUVTE ZA JÍZDY S ŘIDIČEM.

Tvůrci sice ubrali na příběhu, ale pořádně přitvrdili v psychologii postav. *Final Fantasy VIII* nabízí živoucí hrdiny, jejichž osudy budou hráči prožívat víc než životy jeho vlastních příbuzných, přátel a známých. Každá z postav má svůj vlastní osud, názory a problémy. Hlavní hrdina Squall je kupříkladu alergický na jakékoliv projevy citu a děsí se, i když má někomu jen podat ruku. Instruktorka Quistis Trepová má zase potíže s udržením autority u žáků - díky čemuž se rychle stane exinstruktorkou. Irvine je expert na střelbu a na porno časopisy a Zell je poskakující pošuk, který se vrhá střemlav do jakéhokoliv nebezpečí. Do týmu patří ještě dvě dívky, Rinoa a Selphia, mezi kterými může hlavní hrdina poletovat. Každý má nejen velkou sestavu typických gest, ale i spoustu mikropohybů, kterými animátoři dokázali vyjádřit jejich nálady. Tím vším dokázali Japonci vmáčknout do hry prvek emocí - ve *FFVIII* vás budou brát její hrdinové víc než samotná hra. Někdy je to až nepříjemné, zvlášť když mezi nimi budete muset vybírat, protože do skupiny si můžete vzít vždycky jen tři.

Co se hry samotné týče, tam kde sedmička nechávala hráči volnost a jen ho občas postrčila správným směrem, osmička své pařany posazuje do vozíku horské dráhy a v ďábelském tempu s ním smýká zákruta-



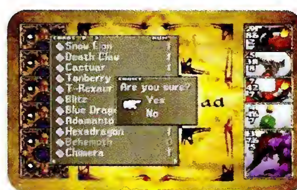




[1 - 3] Stejně jako v *FFVII* i tady patří k animačním zázrakům vyvolávání démonů. Zde se jmenují Guardian Forces.

FANTASTICKÝ POKER

Zatímco v *FFVII* jste měli k dispozici mraky miniher, tady je důraz pouze na jednu - karetní. Každá z karet má čtyři čísla, na každé ze čtyř stran jedno. Hráči si vyberou pět karet a začnou je umísťovat po jedné na hrací plán. Jestliže položíte kartu vedle soupeřova listu a ten má na styčné ploše menší číslo, obarví se jeho karta na vaši barvu a vy vedete. Když je všech devět míst zaplněno, sečtou se body a hráč s větším počtem karet vyhrává a může si vybrat ze soupeřova balíku jednu kartu. Guardian Forces vám umožní získávat karty i tím, že v ně změníte útočící monstra. A naopak z karet monster můžete vyrábět potřebné předměty, často nezbytné k tomu, abyste si mohli vylepšit zbrojní arzenál.



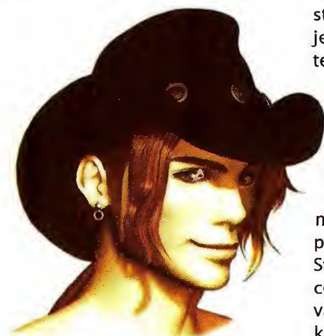


DOMÁCÍ MAZLÍČKOVÉ

Základem nového systému *Final Fantasy VIII* jsou Guardian Forces - silné magické bytosti, které vám budou sloužit, pomáhat v boji a vylepšovat vaše schopnosti. Každý z Guardian Forces má jiné možnosti, a když ho přiřaříte ke svým hrdinům, můžou i oni využívat jeho sílu. Díky některým GF schopnostem získávají užitečný bonus jak postavy (třeba se jim zvýší počet jejich životů), tak i celá skupina (například se může automaticky snižovat počet potkaných potvor a mnoho dalších užitečností). Můžete díky nim vysávat a používat magii, léčit, ale třeba i překopávat věci na kouzla. Každý GF může být svým vlastníkem vyvolán, aby se zjevil uprostřed bitevního pole a nakopal v efektní animované sekvenci soupeřům zadek.







mi. V některých chvílích ještě na tempu dokonce přidá a prostřídá do sebe dva zároveň běžící děje - s jednou skupinou se plížíte na střechu rezidence, odkud chcete odstřelit svého protivníka, a s druhou se snažíte dostat kanály včas k ovladacímu panelu, abyste té první skupině připravili půdu. Nehrozí vám tentokrát ani dlouhé bloudění zákrutami temných slují - většina prostředí jsou přesně tak velká, že jste pryč dřív, než začnete zabředávat do monotónnosti. Invence tvůrců neznala mezí, a to jak co se týče prostředí, příšer, ale hlavně úkolů. Kromě klasického prolézání temných míst a zabíjení monster si užijete útěku z vězení, zahrajete si na Lee Harvey Osvalda, unesete ozbrojený vlak, střihnete si malou roli ve filmu, budete pátrat kam se zašil líný velitel stráží, ve vzduchu se budete prát s příslušníky cizích vojsk, zdrhnete před obřím pavoukem, a to ani nemluvím o cestě do vesmíru. Navíc si milovníci hazardu můžou s většinou postav zahrát karetní minihru. Stejně tak se stále vyvíjí i příběh, to, co původně vypadalo jako lokální válečný konflikt, vhodný tak leda k tomu, aby si příslušníci elitních vojsk SeeD vydělali pár babek, se rychle mění v zoufalý boj o budoucnost a minulost světa. S jistotou profesionálních striptérek odhaluje *FFVIII* hráčům nejen tajemství světa, ale i hlavních hrdinů. Platí jen jedno - nic není takové, jak se zdá být.

A teď trochu kritiky. Z neznámých důvodů se tvůrci vzdali systému kouzel prověřeného minulým dílem (pokud si vzpomenete, magie se vrhala vstříc nepřátelům díky kamenům zasazovaným do zbraní a obleků) a vyrukovali s něčím novým, složitým a docela nepřehledným vysáváním kouzel. „No a?" ptáte se, načež bych sice mohl vtipně odpovědět „Smrdí ti noha," ale neudělám to, neb jsem charakter. Na tom by samozřejmě nebylo nic špatného, jenže kouzla mají ve *Final Fantasy VIII* dvojí uplatnění. Vedle klasické decimace nepřátelských hord jimi můžete i zvětšovat své schopnosti. K umoulosané tisícovce životů si přihodíte nějaké silné kouzlo a hned jste nezranitelný borec s pětitisícovkou. A co víc - můžete si nějaká ta magická šprťouchlata přibalit i k útoku a pak dokážete oldšetrhendovsky uspávat padouchy pěstí. Bezva, říkáte si a máte pravdu, jenže tady se hraje na počet, čím víc máte od jednotlivého kouzla, tím silnější jste. To znamená, že pokud nechcete slábnout a slábnout, nesmíte inkriminované kouzlo používat. Čili za chvíli máte zásobárnou plnou magických triků, na které nemůžete sáhnout.

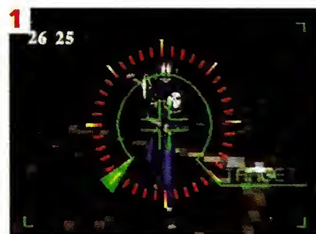
Ale to je asi tak všechno, co se dá říct o hře špatného. Jinak je všechno geniální - příběh, postavy, grafika, bitevní systém, detaily. Prostě pokud byste si měli tenhle rok koupit jenom jednu hru, tak neváhejte a kupte si *Final Fantasy VIII* a začněte šetřit na devítku. Můžete se vsadit, že to zase bude bomba.

Jiří Pavlovský 













[1] Kouzlo Scan vám prozradí o monstrech i to, co nevědí ani oni samy. Hodně užitečné. [2] Některé potvory jsou dost vynalézavé. [3] Dokonce i mapa vypadá skvěle.

Alternativy...

Final Fantasy VIII	10/10
Final Fantasy VII	10/10
Wild ARMs	9/10
Alundra	9/10
Suikoden	7/10
Monsterseed	6/10

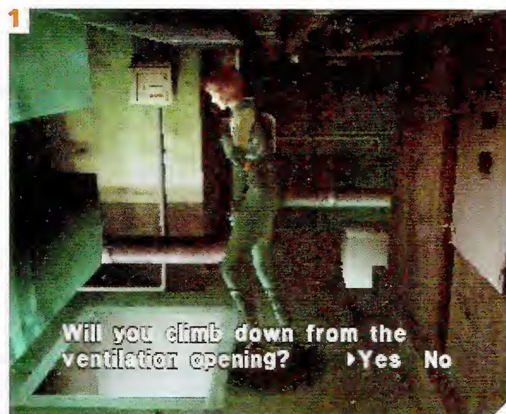
Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 20

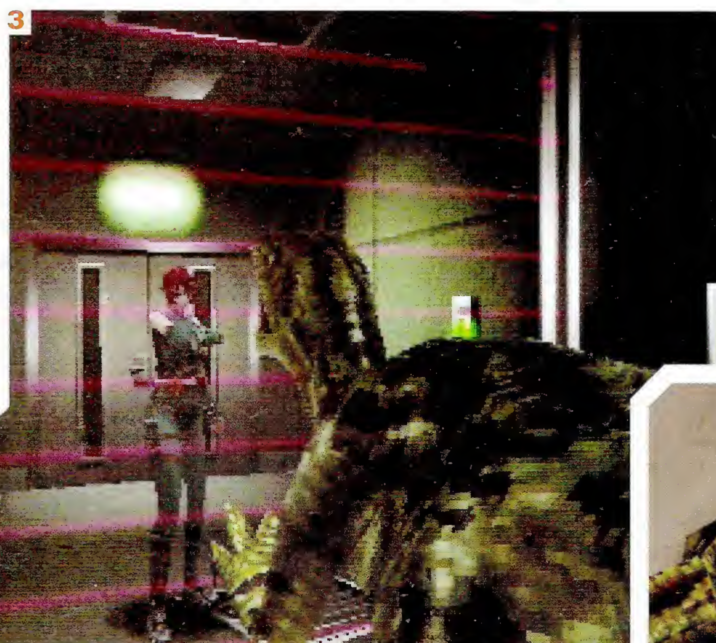
VERDIKT

■ GRAFIKA:	Úžasná. Neuvěřitelná. Ohromující. 10
■ HRATELNOST:	Strhující příběh a fascinující postavy. 10
■ ŽIVOTNOST:	Od téhle hry vás oddělí jenom smrt. 10

Jako vždycky - *Final Fantasy* je špička, ať už má jaké číslo chce. Geniální hře se navíc od posledně dost zlepšila grafika, takže na co vůbec ještě čekáte?

10 Z DESETI









[1] Otázka, nad kterou meditují filozofové už od začátku světa. [2] Někteří dinosauři si ani nezaslouží vaši pozornost. [3] Výhoda dinosaurů je, že je v podstatě ani nemůžete netrefit. [4] Elektrické zátarasy jsou neukecatelné.

Dino Crisis

Zombie ničím nenahradíš. Tady to zkusili s dynosaury a přečtěte si, jak to dopadlo... A nebojte se je to **jenom recenze.**



Počasí té noci přálo hororu. Džungli bičovaly husté provazce deště a každou chvíli pukla obloha v zářivé klikatici blesku. Byla to jedna z těch nocí, které se obzvláště hodí dr. Frankensteinovi k oživování svých oblíbených monster. Ovšem proti tomu, co se tehdy za svitu měsíce událo, bylo řádění Frankensteinovy umělotiny stejně děsivé jako rána plastikovou lopatičkou od čtyřletého bobana na dětském pískovišti. O tom ale zatím nikdo nic netušil - ani čtyři členové speciální jednotky, snášející se na padácích vstříc malému ostrovu.

Speciální jednotky jsou jako pošťáci - ani mráz, ani sníh, ani déšť jim nezabrání, aby doručily zásilku. I když v tomhle konkrétním případě se chystaly spíše zásilku vyzvednout. Balíkem určeným k odlifrování byl myšlen jistý doktor Kirk, výzkumník v oboru čisté energie, který byl už nějaký čas považován nejprve za šíleného a posléze za mrtvého. A když vláda někoho prohlásí

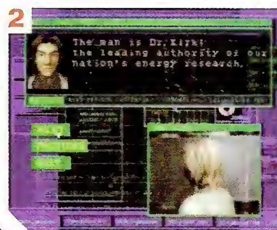


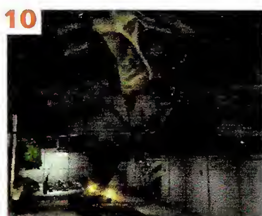






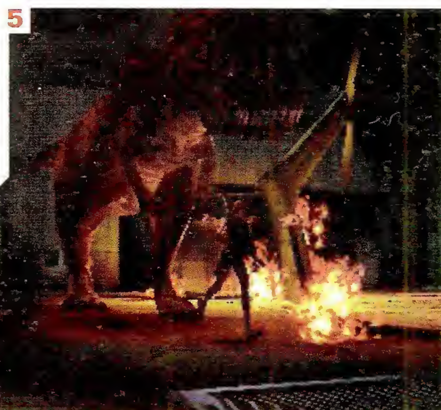
VÝROBCE:	**Capcom**	VYDAVATEL:	**Virgin Interactive**
DATUM VYDÁNÍ:	**říjen**	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	**15+**
ANGLIČTINA:	**potřebná**	STYL:	**hororová adventure**









[1] Takoví normální dinosauři. [2-4] Okrádání mrtvol - to je zábava, která se rozhodně vyplatí. [5] Už se nikdy nepodíváte na obrazy Zdeňka Buriana, aniž by vás neroztřásla hrůza. [6-7] Jo, zapomněli jsme poznamenat - jste ženská. Ale kus. [8-9] Dinosaurus si na vás pozval i kamaráda. Budete oběd pro dva.



za mrtvého, není nijak nadšená, když zjistí, že se ta mrtvola odstěhovala na tichomořský ostrov a tam se hrabe ve věcech, o kterých nikdo nic neví. To se okamžitě muselo napravit. A tak jedné noci na kraji tropické džungle přistáli čtyři výsadkáři. To ještě netušili, že úkol nebude tak jednoduchý, jak si bláhově myslely a že se dlouho v plném počtu neudrží. Že proti nim nestojí jen koblihami vykrmená ochranka, ale něco většího, nenažranějšího a vražednějšího.



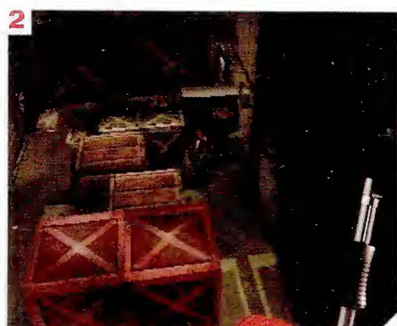
Tvůrce *Resident Evilů* Shinju Mikami **se tentokrát pro inspiraci nevydal s lopatou na hřbitov, ale nechal se nadopovat Spielbergem vyvolanou dinosauří mánií: v *Dino Crisis* na vás místo ohnilých zombie útočí obří praještěrky.** Jurský park nechává pozdravovat, jeho otisk je jasnější než stopy dupající Godzilly. Jinak se ale v podstatě nic nezměnilo. Zase bloudíte temnými chodbami tajných laboratoří, husí kůže se vám objevuje na místech, o kterých jste ani nevěděli, že existují, řešíte logické úkoly a občas na vás vyjukne nějaká ta příšera. Ale zatímco zombie sázely na četnost a člověk si málem připadal jako na mrtvácké spartakiádě, dinosauři jsou od přírody spíš sólisté a řídí se heslem „tři už jsou dav". Jejich nebezpečnost tkví v něčem jiném. Přiznejme si to upřímně, málokterá zombie měří deset metrů a je schopná vám ukousnout hlavu jediným stiskem čelistí. Navíc jsou dinosauři zatraceně rychlí a mrštní, a ačkoliv jejich mozkovna není největší, jsou pořád schopni složitějších úvah než záhrobníci, kteří mají sice mozku hodně, ale většinu ho mají víc na košili než v lebce.

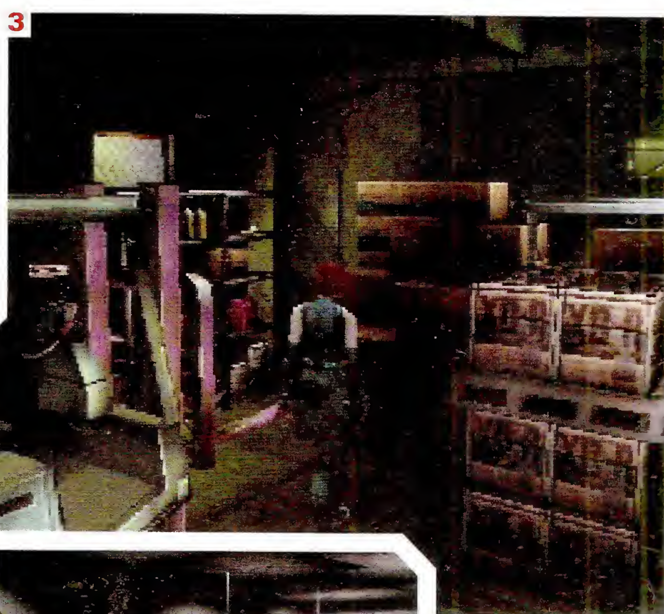
Je zřejmé, že tvůrci *Dino Crisis* oprášili zásadu „Málo, ale pořádně." Chodby laboratoří nejsou pravěkými dravci přeplněné, ale když na nějakého narazíte, musíte se připravit na pořádně tvrdý souboj. Dinosauři po vás půjdou, a to ▶

TVŮRCE *RESIDENT EVILŮ* SHINJU MIKAMI SE TENTOKRÁT PRO INSPIRACI NEVYDAL S LOPATOU NA HŘBITOV. UVIDÍTE, JAK TO DOPADLO...

Dino Crisis





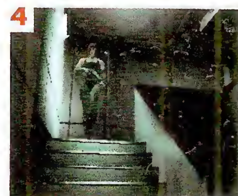


[1-3] Jedna z mnoha logických hádanek vás dokope k posunování kvádrů. Dělala to Lara, tak proč ne vy. [4] Úhly kamery jsou sice efektní, ale nepříliš praktické. [5] Tohle je úkol pro věrnou kamarádku brokovnici.



▶ zatraceně tvrdě a neodbytně. Můžeme vám zaručit, že budete vděční autorům hry, kteří si trochu ohnuli realitu k obrazu svému a nechali ty vyhynulé bestie dohynout po několika výstřelech z pětačtyřicítky. Je to sice nesmysl, ale při soubojích s velociraptory, pterodaktyly a tyrannosaury, kdy vám bude obří ozubená tlama cvakat kousek od nosu, jim za tohle ulehčení rozhodně nebudete nadávat. Samozřejmě v nejlepší residentevilovské tradici je nedostatek střeliva. **Těšte se na situace, ve kterých budete stát tváří v rypák obřím dravcům a nezbude vám nic, než doufat, že když hlasitě zadupete, tak se leknou a utečou.** Neutečou. A ani vy neutečete. Ty prehistorické svině nezastaví nic, ani zavřené dveře - tam kde se v *Resident Evilech* zombie poslušně zastavily a jen netrpělivě přešlapovaly na rohožce, až zase vylezete ven, dinosauři dveře bez milosti vyrazí a pokračují v honbě na člověka. Na zraněného člověka, který za sebou nechává krvavou stopu a který se snaží marně odbelhat z dosahu smrti. Jsou to nelítostní a nebezpeční soupeři. A pozor,





i když se vám podaří napumpovat olovo do jejich malých a zákeřných mozků a oni se svalí na zem, až to zaduní, nesmíte jásat předčasně. Ty parchanti dokážou simulovat. Leží si takhle na zemi, dělají, že už čichají k přesličkám zespoda, a když k nim přijdete, abyste je kopli po čenichu, ukousnou vám nohu.

Grafika nijak nezkrásněla, spíš naopak. Ve stylu *Resident Evilu* vám hra nabídne jeden úhel pohledu - díky čemuž ovšem občas uvidíte dinosaura teprve ve chvíli, kdy budete mít hlavu v jeho tlamě. V době, kdy skoro všechny hry nabízejí možnost kroužit pohledem všude kolem hrdiny, je to trochu přežitek - zvláště když místo toho nenabízí žádnou úchvatnou grafiku, ale jen solidní polygonový průměr.

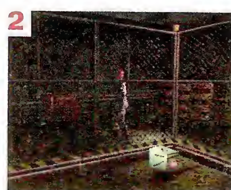
Dino Crisis není žádným zklamáním, ale taky to není žádný velký krok dopředu. Je to jen žánrová kopie *Resident Evila*, kterou se tvůrci (docela dost úspěšně) pokusili naroubovat hororovou legendu na akční poetiku Jurského parku. Jenže zombie jsou zombie. A žádný, ani ten největší dinosaurus, nemůže nahradit skupinu hnijících a hladových mozkožroutů. Jediné, co pro nás může *Dino Crisis* udělat, je zkrátit nám čekání na *Resident Evil 3*, který nám zase otevře bránu do toho pravého pekla.

Jiří Pavlovský



ZATÍMCO ZOMBIE SÁZELY NA ČETNOST, DINOSAUŘI SE ŘÍDÍ HESLEM „TŘI UŽ JSOU DAV". I KDYŽ JE PRAVDA, ŽE DYNOSAURUS JE VĚTŠÍ NEŽ ZOMBIE...







[1] Ty cákoty krve tam nejsou bezdůvodně. [2] Úkol na rozehřátí - najděte bránu, dostaňte se skrz ní. [3] „Prosil bych jednu helikoptéru. Může být bez přílohy."

Alternativy...

Silent Hill	10/10
Resident Evil 2	9/10
Resident Evil	9/10
Dino Crisis	8/10
RE: Director's Cut	8/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 20

GRAFIKA:	**Nic výjimečného, ale dinosauři jsou fajn..**	8
HRATELNOST:	**Pittbulí - chytne a nepustí.**	9
ŽIVOTNOST:	**Stejně jak *Residenti* - dá se hrát pořád dokola.**	8

Díky profláklým dinosaurům ze sebe nemůže setřepat ani nepříjemný béčkový odér. Ale když to nebudeme srovnávat s geniálním *Resident Evilem*, zůstane nám výborná a zábavná hra.

8 Z DESETI

vyhrajte 10x



Zde je vynikající šance pro čtenáře PSM vyhrát pokračování zdaleka nejpopulárnější závodní hry pro PlayStation. Desetkrát *Gran Turismo 2* čeká už na své nové majitele.

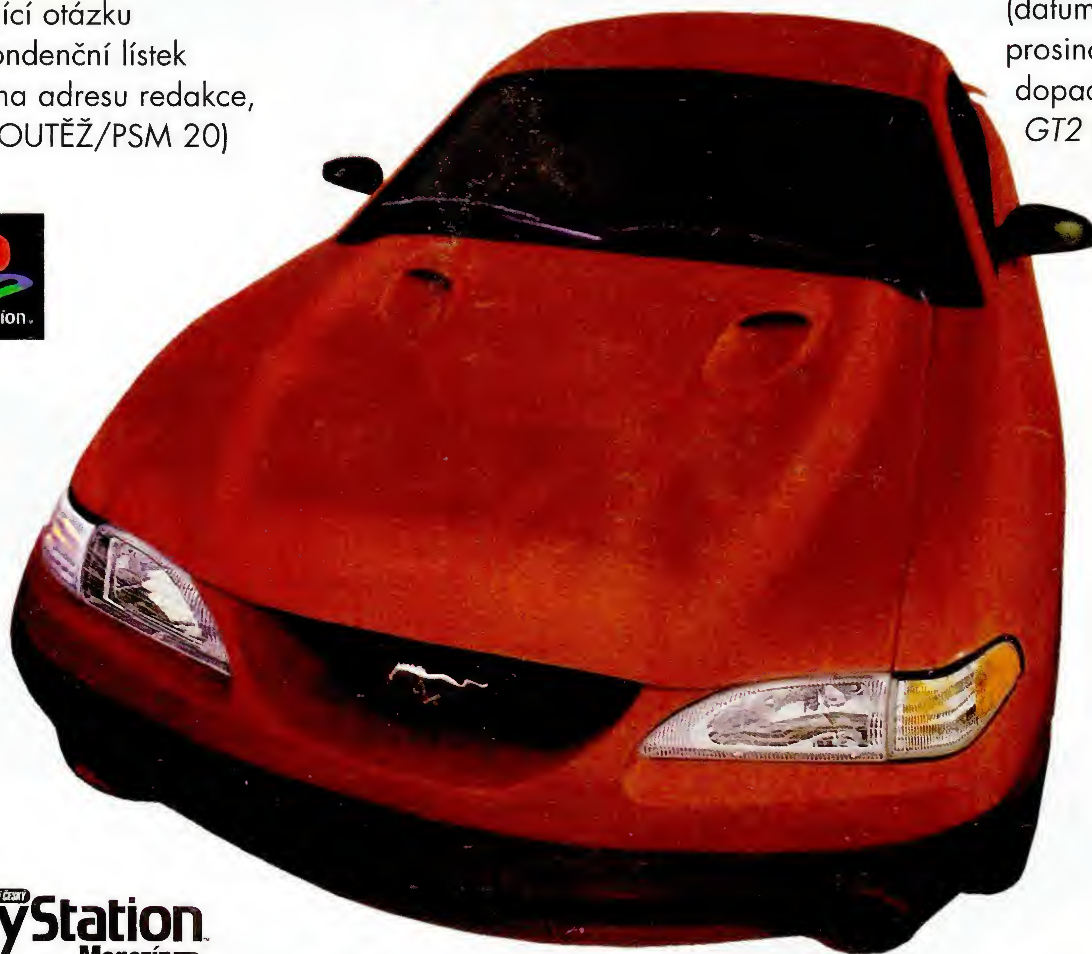
Chcete-li se zúčastnit naší soutěže, stačí odpovědět na následující otázku (korespondenční lístek zašlete na adresu redakce, heslo: SOUTĚŽ/PSM 20)

OTÁZKA:
Jak se jmenuje tvůrce obou dílů *GT*?

a) PolyGram
b) Polystyren
c) Polyphony
d) Namco

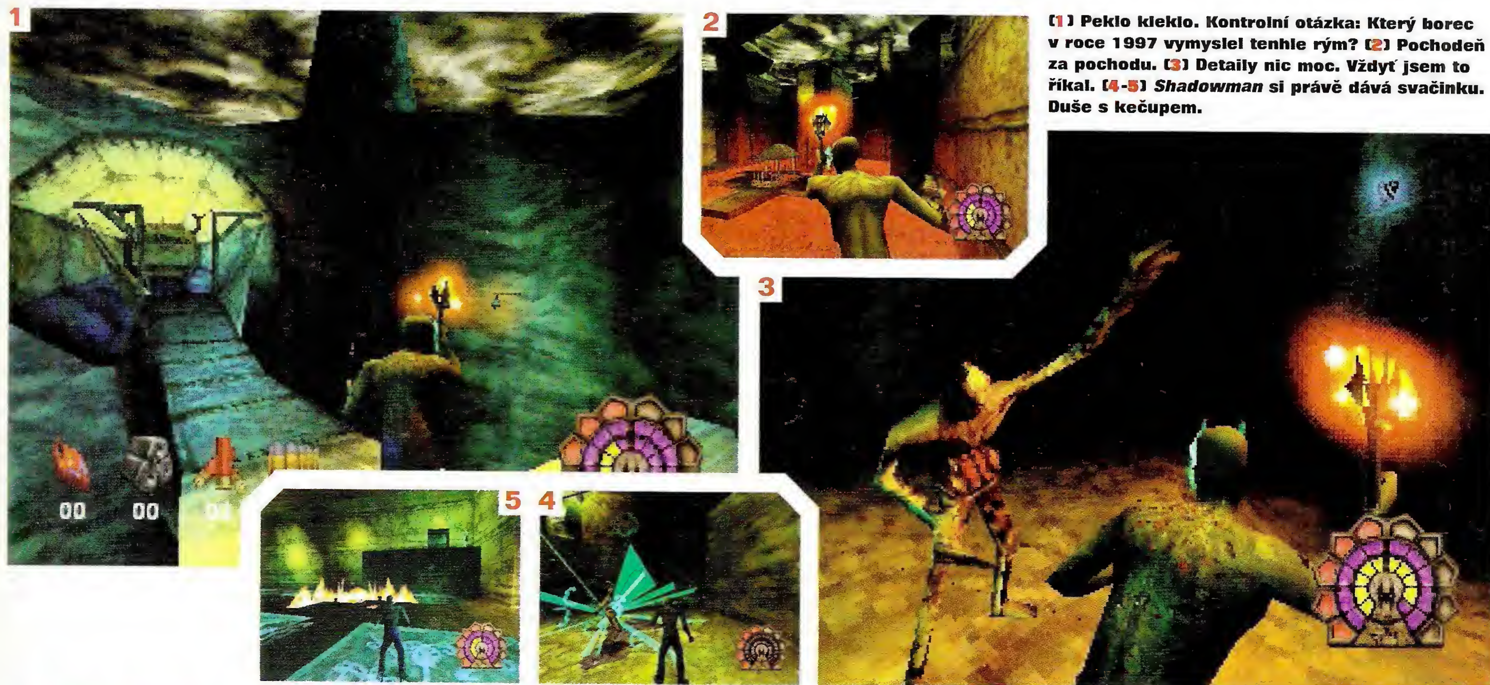
Uzávěrka této soutěže (datum odeslání) je 10. prosince 1999. Když to dopadne dobře, budete mít *GT2* pod stromeček.





Oficiální český PlayStation Magazín

Další informace o *Grand Turismo2* hledejte na: www.sony.cz, www.playstation-europe.cz, tel: 02/ 22 864 111



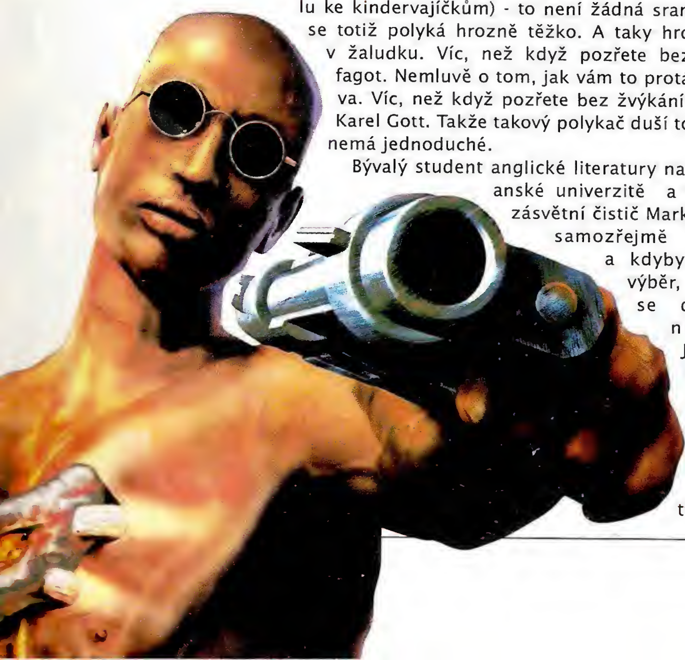
[1] Peklo klekło. Kontrolní otázka: Který borec v roce 1997 vymyslel tenhle rým? [2] Pochodeň za pochodu. [3] Detaily nic moc. Vždyť jsem to říkal. [4-5] *Shadowman* si právě dává svačinku. Duše s kečupem.

Shadowman

Voodoo. Tombradiederovský styl. Comicsová předloha. Tohle nemůže být špatná hra.

Takový polykač duší to nemá jednoduché. Potichu se vsáknout na ostře hlídané parkoviště Závodu míru, šroubovákem sloupnout z cyklistického kola pneumatiku a obnaženou duši takzvaně prehltnúť (abych uplatnil výraz, který jsem se naučiľ z manuálu ke kindervajíčkům) - to není žádná sranda. Duše se totiž polyká hrozně těžko. A taky hrozně tlačí v žaludku. Víc, než když pozřete bez žvýkání fagot. Nemluvě o tom, jak vám to protáhne střeva. Víc, než když pozřete bez žvýkání píseň od Karel Gott. Takže takový polykač duší to opravdu nemá jednoduché.

Bývalý student anglické literatury na neworleanské univerzitě a současný zásvětní čistič Mark LeRoi to samozřejmě věděl, a kdyby měl na výběr, nijak by se do toho nehrnul. Jenže on na výběr neměl. Tři sta let stará (to o sobě tvrdí ona, takže je jí nejmíň osm set) voodoo kněžka Nettie ho vycucla jako fluorový závislák tubu blendamentu a udělala z něj Shadowmana, chlápka, který se může pohybovat mezi světem živých a mrtvých, mezi čvachtavými louisianskými bažinami a deadsideskými řekami krve (žádná metafora, holá skutečnost) a v pekle ho znají líp než Jana Zákopčaníka. Tato schopnost se Shadowmanovi bude právě teď náramně hodit, protože společenství masakrálních mifikundátorů (samá první liga, Jack Rozparovač spáchal harakiri, jen aby se mezi ně dostal) se chystá spustit v katedrále bolesti svůj Dark Engine.





[1-3] Za branou se nachází Asylum. A hromada nejhrozivějších monster.

JAKO MIKE LEROI MUSÍTE V NAŠEM SVĚTĚ VYPÁTRAT A ZABÍT PĚT SOUČASNÝCH SÉRIOVÝCH VRAHŮ, KTEŘÍ TVOŘÍ POUTO MEZI OBĚMA SVĚTY.

■ VÝROBCE:	Iguana	■ VYDAVATEL:	Acclaim
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15+
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	3D adventura

[1] Tohle vypadá ostře. [2] Ve světě mrtvých se z Mika LeRoie stává nesmrtelný voodoo zabiják. [3] V Shadowmanovi není všechno tak jednoduché jako jinde. [4] Skok mezi světy je lepší než ten z Nuseláku.









KVALITNÍ COMICSOVÝ PRVOVZOR SE PROJEVIL PŘEDEVŠÍM NA VÝJIMEČNĚ PONURÉ ATMOSFÉŘE A TAKÉ NA POMĚRNĚ ORIGINÁLNÍM PŘÍBĚHU.

Je jasné, co by pak následovalo. Šlus, die ende. Konec světa. Apokalypsa a závěrečné titulky. A jediný, kdo může tuto katastrofu odvrátit... no a tak dále.

Comics Shadowman vycházel v dnes již neexistujícím (loni zkrachovalém) nakladatelství Acclaim Comics (jejich nejznámějším titulem asi byla šílená superhrdinská parodie Quantum and Woody od Christophera Priesta) - takže vás asi nebude moc šokovat, když vám sdělím, že i za touto hrou stojí Acclaim. Kvalitní comicsový prvovzor se projevil především na výjimečně ponuré atmosféře a také na poměrně originálním příběhu. Ten je navíc nasílen zpracováním, které - i když se jedná o čistou 3D adventuru v tombraiderovské tradici - se rozhodně neskládá jenom z pobíhání soutěskami, střílení do sudů a zombiácky hučících zásvěťáků a občasného zmáčknutí jakéhosi tlačítkového bazmegu. To se ovšem dá poměrně snadno předpokládat - ve hře, ve které vystupuje had s cylindrem, je to jen logické.



Jako Shadowman musíte v záhrobí (které on sám označuje jako „zadek vesmíru") sbírat Temné duše, aby se nestaly benzínem do již zmiňované Dark Mašiny, a jako Mike LeRoi musíte v našem světě vypátrat a zabít pět současných sériových vrahů, kteří tvoří pouto mezi oběma světy a díky nimž je dusot apokalypsy stále hlasitější a hlasitější. Máte na to - kromě tradičních zbraní - i něco jako dušoseparační blaster, kterým oddělujete rudě pableskující esenci od jejich nositelů a díky němuž počet svítících indikátorů na vašem dušemi nakrmeném žaludku utěšeně roste.

Jakkoli se povedla story, hustě kalná nálada a herní systém, Achillovovým kopytem (a důvodem, proč hra nedostala vyšší ohodnocení) se stala grafika. I tady se tvůrci snažili o ponurost, ovšem svou monotónností ubíjející kombinace hnědé, zelené a špinavě žluté (louisianský močál) nebo hnědé, šedé a červené (deadside), trapná hrubost a hranatost, blikající bílé švy v terénu a časté průniky postavy do okolních stěn odsunují jejich záměr kamsi do říše snů a bájí. A to je také ten hlavní důvod, proč se playstationový *Shadowman* při porovnávání se svým stylovým a námětovým konkurentem *Soul Reaverem* plíží pryč. Neplíží se sice zas tak schlíple, ale plíží se. A zřejmě se plíží právě k vám. Takže si rozmyslete, jestli vám grafická stránka věci stojí za to, abyste ho nechali odplížit se někam jinam.

Štěpán Kopřiva 

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
LOK: Soul Reaver	9/10
Shadowman	8/10





[1-2] Ty nejtemnější z duší sedí na zadku (kontrolní otázka: má duše zadek?) právě tady.

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Pořádně satanistická.	8
■ HRATELNOST:	Občas je potřeba zapnout obě hemisféry.	8
■ ŽIVOTNOST:	Než to všechno projdete, pár hodin to zabere.	8

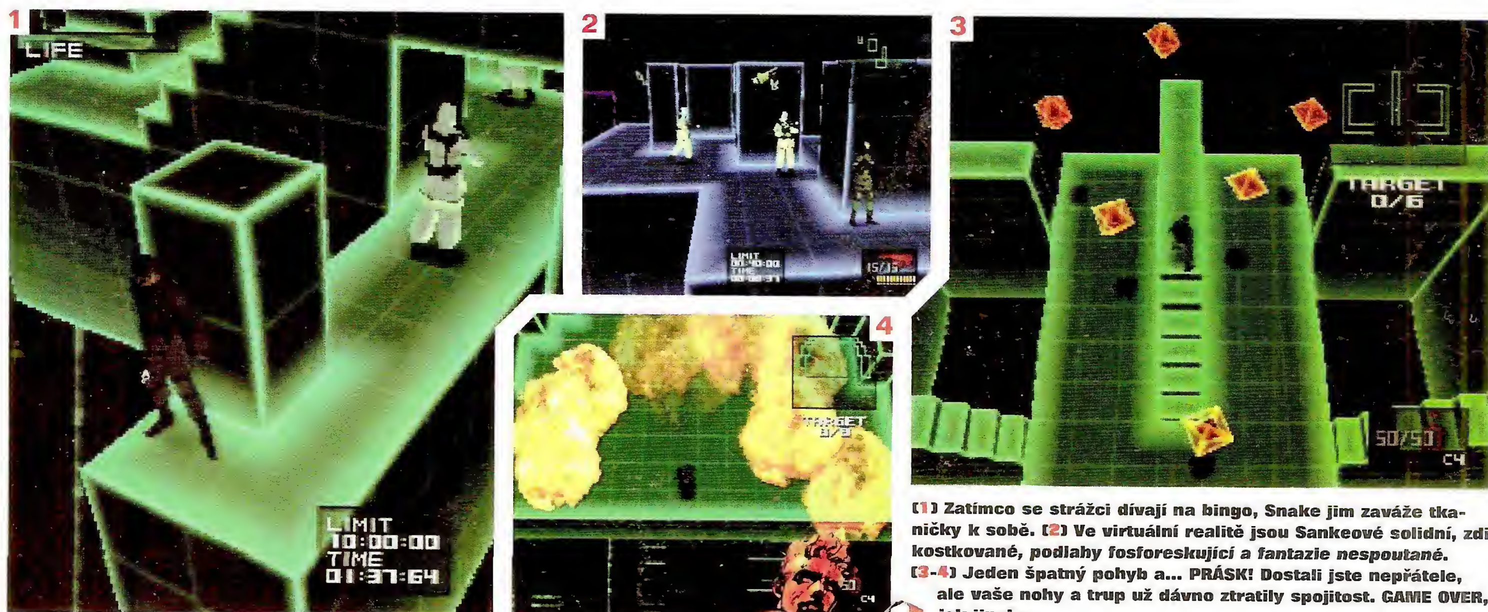
Atmosféra a pečlivě rozvržený příběh - to jsou hlavní devizy, které *Shadowman* vhazuje do tombaraiderovské pece. Oheň, který pak šlehá, je vhodný k hráčskému grilování.

8 Z DESETI

Metal Gear Solid Special Missions

Snake je zpátky! No, dá se to tak říct.

Nejde o jeho další výsadek, ale o trénink na budoucí akci...



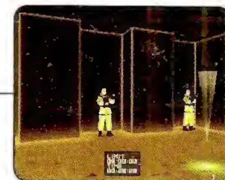
[1] Zatímco se strážci dívají na bingo, Snake jim zaváže tkaničky k sobě. [2] Ve virtuální realitě jsou Sankeové solidní, zdi kostkované, podlahy fosforeskující a fantazie nespoutané. [3-4] Jeden špatný pohyb a... PRÁSK! Dostali jste nepřátele, ale vaše nohy a trup už dávno ztratily spojitost. GAME OVER, jak jinak....

I přes (nebo možná právě pro) neuvěřitelný úspěch *Metal Gear Solid*, se Konami ani slůvkem nezmínili o nějakém pokračování. Zatím si však pro playstationový národ trpící hladem po Snakeových dobrodružstvích připravili malou útěchu. A její jméno jest *MGS Special Missions*.

Pokračování to tak docela není. Co to tedy je? Je to datadisk misí (stejně jako v případě *GTA: London 1969* potřebujete vlastnit originál, abyste si ho mohli zahrát), který obsahuje něco kolem 300 tréninkových misí. Téměř všechny jsou dost krátké a zaberou vám, pokud víte jak na ně, jen něco málo víc než minutu. Když dokončíte větší počet těchto úkolů, otevřou se speciální mise a na obrazovce pro menu se ukáže procentuální vyjádření toho, jakou část hry už máte za sebou. Na začátku máte k dispozici jen některé kategorie: Weapons a Sneaking, které se velice podobají režimu VR Training z původní hry. Sektor Weapons je rozdělen na pět testů pro každou z osmi různých střelných zbraní. Sneaking má dvě části - se zbraní a bez ní - a musíte se v nich skrývat před stále početnější skupinou strážců, kamerami a dalšími bezpečnostními opatřeními.

Až každý sektor jednou projdete, vrátíte se do nich (to se dalo čekat) v podmínkách režimu Time Attack. Zvládnete-li dostatečný počet misí Weapons a Sneaking, otevřou se vám v menu další volby pro režimy Advanced a Special. Hry Advanced přinášejí prostě remixované a trochu ztížené verze misí, které jste již dokončili. Na to, co vás čeká v režimu Special, se ale prostě připravit nemůžete...

HRY ADVACED NABÍDNOU REMIXOVANÉ A ZTÍŽENÉ VERZE JIŽ VIDĚNÉHO. NA REŽIM SPECIAL SE VŠAK PŘIPRAVIT NEMŮŽEME ...

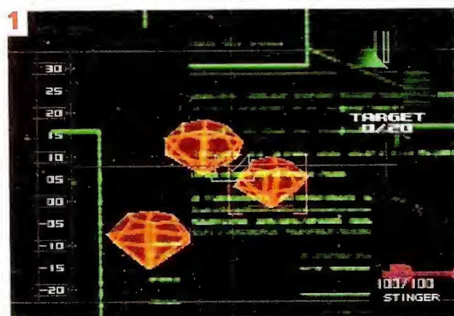


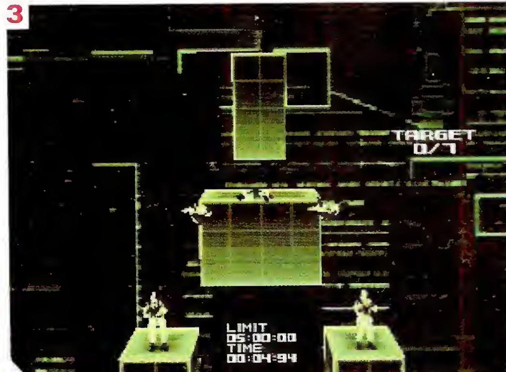






■ VÝROBCE:	Konami	■ VYDAVATEL:	Konami
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	střední	■ STYL:	stealth





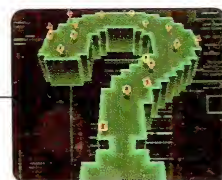




[1 - 2] Pokud vás zrovna nepronásledují strážci, otravuje vás pro změnu kysličník zirkoničitý. [3 - 4] Obyvatelé úrovně Escher si s gravitací zdá se hlavy nelámou. [5] Další typ mise v režimu Sneaking. [6] „Cekni, a seš mrtvola."

Představte si hlavy tvůrců původního *MGS* plné skvělých nápadů, které nikdy nemohli použít. Až dosud. V režimu Special se vám splní některé tajné metalgearovské sny hrát v roli Ninji, vyřešit některé nevysvětlené záhady, setkat se s Mei Ling nebo si v misích z One Minute Attack vyjít na vražedný flám. Přestože jsou samotné úkoly poměrně krátké, zjistíte po chvíli hraní, že je nelze řešit primitivním způsobem. Budete potřebovat hodně dobré taktické myšlení, aby jste se jimi probrali. Určitě se vám také stane, že stokrát delší čas strávíte přemýšlením o tom, jak úkon provést, než bude trvat samotná akce.

Ve hře se absolutně nedá mluvit o nějaké zápletce a ani o příběhu. Chybí tudíž i dlouhé sekvence, při kterých se dalo v původní hře odpočívat. *Missions* jsou čirá hratelnost a pouze a jedině to. V jiné hře by to možná byla chyba, ale zde ne. Ve chvíli, kdy máte před sebou tucet cílů, k dispozici skvělý raketomet a na hodinách už jen deset sekund, nepotřebuje v *Special Missions* už žádný motiv. **Jakmile dokončíte jednu misi, octnete se ve druhé. Žádné rady Donalda Andersona, žádná pořekadla od Mei Ling, nic kromě nepřerušované akce.**



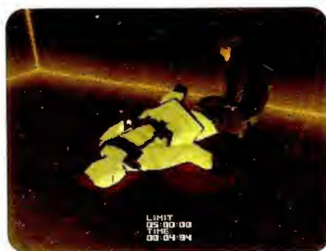
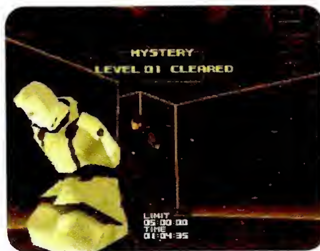
Chyby se však každopádně najdou. Je škoda, že tu nejsou žádné delší mise - něco do čeho byste se mohli pořádně zakousnout. Žádná úroveň není nijak provázaná s další, takže hra působí trochu nespojitě a nevtáhne vás do sebe tak, jak to uměla původní hra. Nebudete cítit potřebu dokončit ji, abyste se dozvěděli, co se stane dál. Možná se vám bude zdát, že se mnohé z misí Weapons opakují a i přes spoustu různých úkolů to není tak rozmanité, jak jste snad doufali.

Bude se vám chtít zkoušet to znovu a dosáhnou magické hranice 100 % úspěšnosti. Plnohodnotné hře se tento titul sice nepodobá, ale je ohromně hratelný a plný skvělých nápadů. Pokud jste si dopřáli originál (a kdo taky ne) bude *Special Mission* za výhodnou cenu datadisku určitě stát. Až to dokončíte, budete dokonale připraven na *MGS 2*, drahý Snakeu.

Oliver Hurley 

JDI SE VYCPAT, COLOMBO

Nejpodivnější částí hry jsou asi detektivní úrovně. Každá začíná mrtvolou u vašich nohou a vy musíte pohotovou dedukcí, či jen s pomocí neuvěřitelného štěstí, najít vraha. Na začátku jsou stopy dobře rozeznatelné, ale s postupem úkolu to bude chtít hodně přemýšlení...

Alternativy...

Metal Gear Solid	10/10
MGS Special Missions	8/10
Syphon Filter	8/10
Tenchu	7/10

VERDIKT

Oficiální ČESKÝ PlayStation Magazín 20

■ GRAFIKA:	Dobrá, i když prostředí ve VR zrovna rozmanitostí neoplývá.	7
■ HRATELNOST:	Čirá hratelnost, ale nápaditost originálu schází.	8
■ ŽIVOTNOST:	Do smrti to stihnete.	8

Chybí jí originalita *MGS*, kterou však částečně vynahradí šílené množství misí. Pokud jste si rádi hráli na schovávanou, nebudete zklamáni.

8 Z DESETI







■ VÝROBCE:	Disney Interactive	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	plošinovka

Tarzan

Hra, která vám konečně umožní dospět. Pokud ji dokážete přežít.





[1-2] Chce to trochu tréninku, než se stanete dokonalou opicí. A dávejte si pozor na stromy.

Jméno: Tarzan. Povolání: Král opic. Vedlejší zaměstnání: Literární postava. Stálé bydliště: Příběh, který má delší vousy než vaše babička a který byl zpracovávaný a znovuzpracovávaný tak často, že by si zasloužil titul čestný recyklát.

Celník spokojeně doprohlédl pas, vpálil do něj inkoustový cejch razítka a sledoval, jak muž v bederní roušce vyjíždí na slonu za hranice románů do světa filmů. Tentokrát bylo cílem jeho cesty studio Walta Disneyho, a tudíž bylo jasné, že se Tarzan divákům předvede ve zbrusu nové animované podobě. A jelikož disneyovci nikdy nedělají nic polovičatě, bylo stejně krystalicky jasné, že ta animovaná podoba bude nelidsky dokonalá a že v těsném zákrytu za ní bude pochodovat i playstationová hra, která bude stejně nelidsky pohledná.

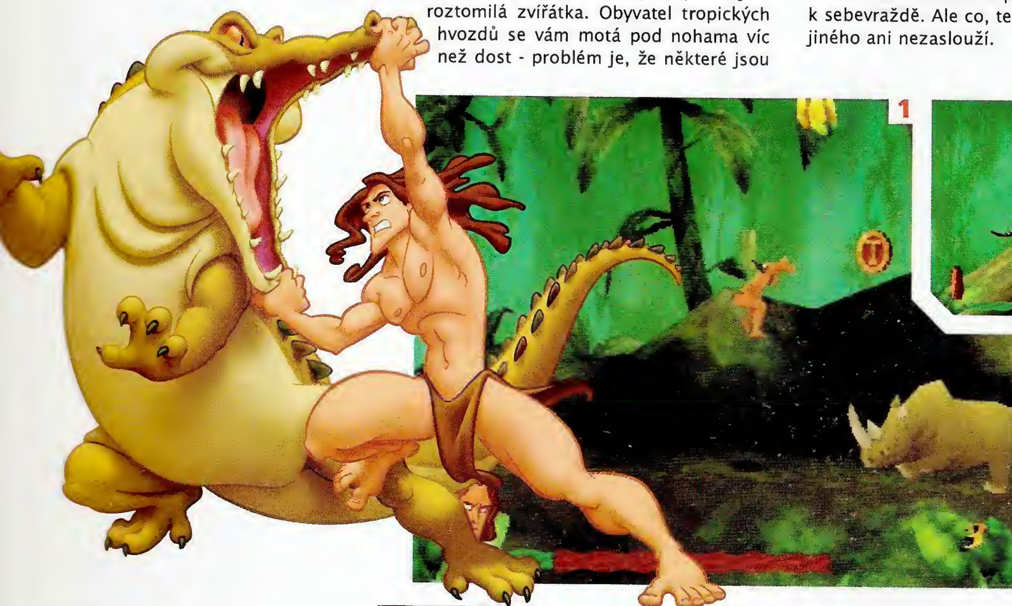
Počítačové hry podle filmů jsou jako rakovina. Taky na ně ještě nikdo nevynalezl lék. *Tarzan* sice patří k těm milejším odrůdám rakoviny, ale to neznamená, že by vás její hraní nepřivedlo do náruče smrti stejně jistě jako rozjetý náklaďák. Bolest z hry sice umírňují silné dávky skvělé grafiky a rozsáhlé animované klipy z filmu (dostanete je jako výplatu za dokončení levelu). Sama hra má ovšem duchaplnost blechy rozmáčknuté mezi prsty ospalého šimpanze. Chodíte pralesem (občas po zemi, občas jste na větvi) a ovocem zabíjíte opice a jiná roztomilá zvířátka. Obyvatel tropických hvozdů se vám motá pod nohama víc než dost - problém je, že některé jsou jen jako oživující animace a některé jsou vážně nebezpečné. Vyznat se v tom zmatku, to chvíli trvá. Náruživé hráče překvapí i to, že se nepřátelé nedají zabít skočením na hlavu, jak známe z plošinovek a z našich ulic. Ovšem tím největším kiksem hry je tah. Plošinovky stály a stojí na spádu a tempu a ty *Tarzan* úplně postrádá. **Člověk se tak nějak vleče pořád stejným pralesem a všude je spousta odboček, které hráč musí (pokud chce získat alespoň nějaký bonus) projít.** Pokud se tvůrci snažili dát hráčům pocit volnosti, moc jim to nevyšlo. Naopak, hra kope své publikum k tomu, aby se snažilo najít všechny trofeje, což je doženo nejprve k nudnému hledání v pralese monotónosti a posléze k sebevraždě. Ale co, ten, kdo si *Tarzana* pořídí, si nic jiného ani nezaslouží.

Jiří Pavlovský 





[1-2] Plnou rychlostí džunglí vpřed. Vpravo stromy, vlevo stromy, pryč odsud.





[1-3] Grafika se snaží co nejvíc přiblížit disneyovskému originálu. A daří se jí to. [4] Tarzan s tetováním?

Alternativy...

Ape Escape	9/10
Crash Bandicoot 3	9/10
Abe's Oddysee	9/10
Tarzan	7/10
Hercules	8/10

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín 20

■ GRAFIKA:	Je to Disney, proboha!	9
■ HRATELNOST:	Nezábavnost ve své nejroztomilejší formě .	6
■ ŽIVOTNOST:	Nuda vás dostihne dříve nebo později..	6

Mezi slepými Jan Žižka králem, říkalo se předtím, než si velký husita pořídil slepotu stereo. *Tarzan* patří k tomu nejlepšímu, co na trhu dětských plošinovek najdete.

7 Z DESETI

UP TO 4 PLAYERS | MEMORY CARD COMPATIBLE | D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

VÝROBCE:	Electronic Arts	VYDAVATEL:	Electronic Arts
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	závodní (sněžné skútry)











[1] Každý jezdec (a jeho skútr) mají jiné přednosti. [2] Upgrade vašeho snowmobilu. Potřebujete peníze... [3] Skoky jsou často závratně vysoké. [4] Na ledě se řídí o poznání hůř. [5] Trojice v tvrdém souboji.

Sled Storm

Šedesát kilometrů za hodinu je žalostně málo.

Na dálnici. Ovšem na sněhové trati v horských serpentinách...



Otázka pro výrobce závodních her: jak se zviditelnit? Pokud se zrovna vaše hra nejmenuje *Gran Turismo 2* nebo *Colin McRae 2*, není to nic jednoduchého ani pro největšího vydavatele her, kterým Electronic Arts bezesporu jsou. Codemasters například zvolili cestu simulace něčeho sice reálného, ale přesto značně neobvyklého: připravili závodní hru s horskými koly. Stejná metoda byla zvolena i zde, ve hře nazvané *Sled Storm*.

Je to simulátor sněžných skútrů. Přestože není první svého druhu, působí značně exoticky a poutavě na první pohled. Naštěstí i při delším vyzkoušení míra zájmu z hráčovi strany neklesá. Jestliže EA použili třpytku neobvyklosti, aby nachytali publikum na kvalitní návnadu, pak je vše v pořádku.

Za chvíli zjistíte, že rychlost kolem padesátky bohatě stačí, když máte co do činění s prudkými, zledovatělými zatáčkami na kraji hlubokého srázu. Vlastně budete děkovat nebesům, že ten krám o moc rychleji nedokáže jet. Pocit z jízdy je značně arkádový. Když se převrhnete nebo zapadnete někam dolů, obraz zabliká a jste v pořádku zpátky na trati. Nastavení 'catch up' i v šampionátu znamená, že nikdo nikomu příliš neujede a závod i při rozdílné výkonnosti účastníků prakticky nikdy neztrácí napětí.

Hra pro jednoho i pro dva umožňuje účast v turnajích. Jsou dvojího druhu, jeden se jede v přírodních podmínkách a je hlavně zajímavý tím, že si smíte zkracovat trasu libovolnými zkratkami. Až budete znát dobře každou trať, tak na vyježděné zledovatělé části strávíte patrně menší dobu, než při přejezdech hřebenů na měkkém prašanu. **Druhý typ turnaje se odehrává na uměle vytvořených okruzích a větší důraz je tu kladen na skoky.** Důležité je říci, že při těchto skocích (lze i ve volné přírodě) můžete předvádět bodově hodnocené triky. Zpočátku vám to přijde absurdní, jelikož v závodech samotných jde čistě o umístění (musíte vyhrát, abyste postoupili do dalšího kola). Ovšem pak zjistíte, že tyto body se proměňují v peníze, za které je možné (a prakticky postupem i nutné) upgradeovat svůj skútr. I když provádění triků není zdaleka tak intuitivní a příjemné, jako kupříkladu v *Tony Hawkovi* či *Cool Boarders*, díky tomuto principu proměny v kredity získává příjemné napětí.



Dál už je to stejná pohádka. Postupujete dál, otevírají se vám nové tratě, nové druhy počasí a další nové možnosti. Jedině snad lze namítnout, že množství těchto motivačních lákadel by mělo být v zájmu životnosti větší. V zásadě to však neuráží dobrý vkus a velmi rychle získává pozornost každého, kdo okusí byť jedinou jízdu na sněhu. Hlavně díky jinému pocitu z jízdy, ale i kvůli dobře promyšlenému systému hratelnosti a povedené grafice, si hra doporučení PSM zaslouží.

FariD Starman





[1] S Dual Shockem cítíte každou nerovnost. [2] Na přistání je třeba se soustředit, jinak skončíte mimo trať či na zádech.

Alternativy...

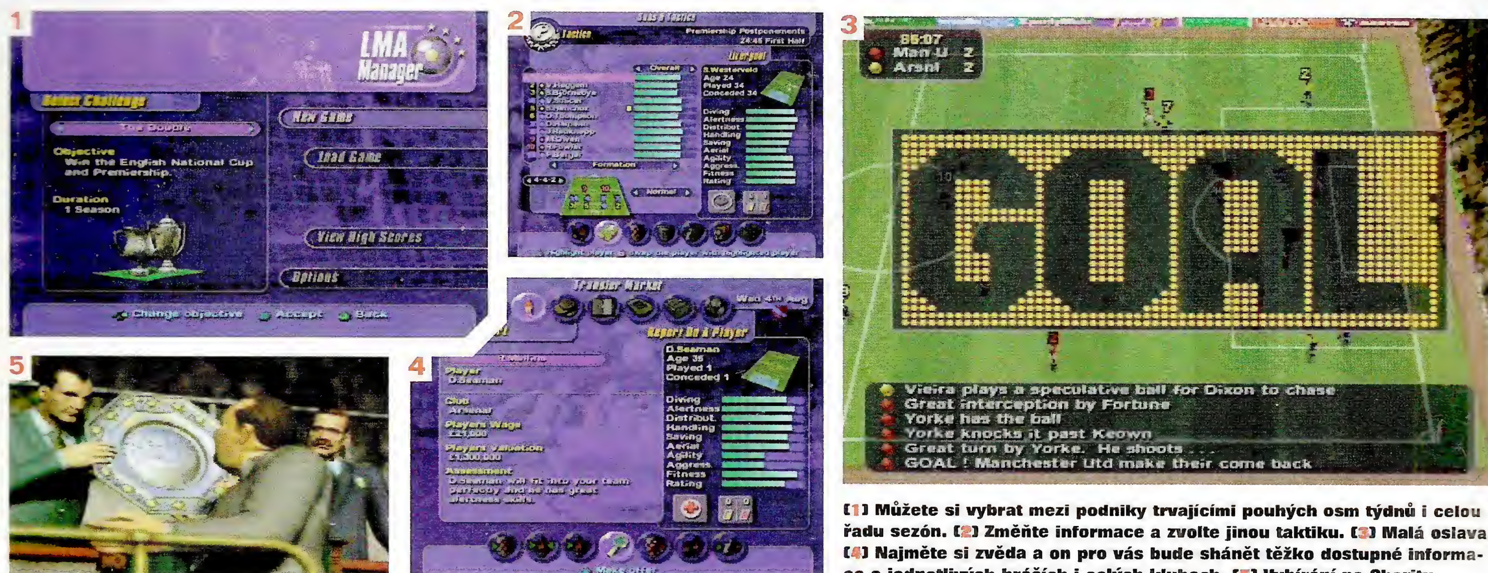
Sled Storm	8/10
Cool Boarders 3	8/10
Cool Boarders 2	8/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Skvělá animace, pěkné efekty.	8
HRATELNOST:	Vyvážená a přívětivá.	8
ŽIVOTNOST:	Zde trochu ztrácí dech.	7

***Sled Storm* je příjemně chladivým koktejlem skluzů, zkratek a triků na sněhu a ledu. Překvapivě velmi dobře hratelný titul.**

8 Z DESETI



[1] Můžete si vybrat mezi podniky trvajícími pouhých osm týdnů i celou řadu sezón. [2] Změňte informace a zvolte jinou taktiku. [3] Malá oslava. [4] Najměte si zvěda a on pro vás bude shánět těžko dostupné informace o jednotlivých hráčích i celých klubech. [5] Vybírání na Charitu.

LMA Manager

Prosviští kolem *Premier Managera,* hodí smyk vedle *FA Managera* a vyrazí takovou rychlostí, že ho ani *Player Manager* nemůže zastavit. To nemůže být nic jiného než...

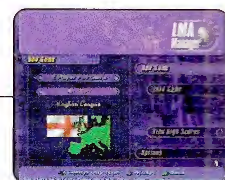


[1] Postavte nový stadion. [2] Komentář uvádí nejdůležitější okamžiky zápasu. [3] Realtimeový gól.

LMA. Kdyby byla tato hra skutečným fotbalovým manažérem, měla by víc zlatých prstenů než císař Beckenbauer, ego, které by Alexe Fergusona spolklo jak malinu, a tisíckrát luxusnější sako než Josef Chovanec. *LMA* slízla všechny parádičky z ostatních simulátorů fotbalového managementu a propojila je tak, aby fungovaly v dokonalém souladu. Je to hra, která předčí všechny své předchůdce.

Většina zastíněných učinila chybu v jedné důležité oblasti hratelnosti. Třebaže obsahovaly všechny statistiky pod sluncem, s takovým příšerným množstvím informací nezacházely dostatečně zručně. V nich jste se museli únavně pomocí tlačítek Yes a No prokousávat celou sítí ošklivě působících menu a pak čekat na nahrávání, které trvalo celé roky. Naše výhrady možná lépe pochopíte, když si představíte závodní hru, která by sice obsahovala miliardy aut a nastavení čehokoli do posledního šroubku, ale její engine by nedovolil jezdit po strohých okruzích víc jak šedesátkou. Předností *LMA* není jen to, že vypadá mnohem lépe, ale zejména to, že se jí podařilo vytvořit prostředí, které umožňuje hrát rychle, snadno a (což je největší překvapení) zábavně.

Nápad Codemasters na to, jak spojit dohromady tolik obrazovek s menu a nezbytnými statistikami, je neuvěřitelně prostý. Do různých menu se přepínáte pomocí postranních tlačítek a směrová a standardní tlačítka vám zase umožní vybírat a měnit hráče a nastavení. Když si třeba chcete koupit nového útočníka, stačí zmáčknout L1, aby se objevila Player Screen, pak L2, s jehož pomocí přeskočíte na vyhledávání hráče, zadat parametry (16-25 let, evropské kluby), najet na zvoleného borce a podat žádost pomocí zmáčknutí X. Tohle celé netrvá ani 20 sekund.



Nejluxusnější předností *LMA* je ovšem možnost sledovat každý jednotlivý zápas v reálném čase. Můžete si jej samo-

ROVNOU VIDÍTE, KDO PŘIHRÁVÁ A VEDE MÍČ S GRÁCIÍ, KDO SE ZE VŠECH SIL SNAŽÍ, ALE MÁ SMŮLU, A KDO SE PROSTĚ FLÁKÁ.





■ VÝROBCE:	Codemasters	■ VYDAVATEL:	Codemasters
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nutná	■ STYL:	fotbalový manažer

1



2



[1] Můžete mít virtuální asistenty, ale čím delší seznam zaměstnanců, tím vyšší částka na nemalé výplaty. [2] Při hodnocení výkonu hráčů můžete sledovat hru i textový komentář. [3] Diváci jasají po proměněné penaltě, atmosféra je nádherná. [4 - 6] Highlights jsou třešničkou na sladkém poháru hratelnosti. [7] Necháte ho na hřišti, nebo vystřídáte? Je třeba se rozhodnout.

7



4



3





6



5

zřejmě zrychlovat, takže hra nemusí trvat déle než pět minut, ale úžasné je vědět, že si každou přihrávku či střelu, nemluvě o gólech, můžete prožít spolu se svým týmem. Kromě pěkného zážitku další výhodou tohoto řešení je, že si nemusíte domýšlet, kdo si vedl dobře a kdo špatně. Rovnou vidíte, kdo přihrává a vede míč s grácií, kdo se ze všech sil snaží, ale má smůlu, a kdo se prostě fláká. V kterémkoliv momentu můžete hru přerušit a vystřídat nebo dát nové taktické pokyny. Mezitím se na obrazovce ukazují velmi užitečné detaily, jako jsou zvýrazněné trasy míče a textový komentář, abyste si mohli projít každý moment zápasu. To se hodí více, než by se zdálo, jelikož jsou hráči z pochopitelných důvodů docela titěrní.

Třešničkou na tomto neobyčejně lahodném zmrzlinovém poháru jsou Highlights, neboli shrnutí nejdůležitějších okamžiků po zápasu. Hodně managerských veteránů je zřejmě okamžitě vypne, ale udělají chybu. Nejen že přijdou o vynikající komentář, ale ani neuvidí skvělou animaci herních situací. Narozdíl od ostatních her tohoto typu, jelikož

HATTRICK DO ČERNÉHO

L*MA* odlišují od konkurenčních titulů tři základní rysy. Za prvé nabízí režim pro dva hráče, takže si můžete své manažerské schopnosti poměřit s kamarádem. Za druhé nabízí jak osmitýdenní, tak celosezónní podniky. A za třetí (což je asi nejdůležitější) můžete provádět změny v nastavení během hry bez zdlouhavého nahrávání.





se v těchto záběrech zpracovávají data přímo ze hry, není to pouhá fantazie, kterou hra najde někde v knihovně záznamů střel, ale přesné zobrazení situace skutečně tak, jak k ní došlo. Brankáři padají a šmátrají do brány po míči, útočníci většinou skórují z jednoduchých pozic, ale čas od času vás oblaží parádní dělovkou. Zdá se, že Codemasters opět z ničeho nic vykouzlili světovou jedničku, stejně jako se jim to v posledních letech podařilo v mnoha jiných žánrech. Je to přístupná a přitom komplexní hra. Rychlá a bez jediné závažnější vady. *LMA Manager* je to, čím odjakživa měly být, ale velice zřídka jsou, hry o fotbalovém managementu.

Pete Wilton 

Alternativy...

LMA Manager	[illegible]
Player Manager 98-99	[illegible]
FA Manager	[illegible]
Premier Manager '99	[illegible]

VERDIKT

■ GRAFIKA:	Úhledná, funkční, občas dokonce jiskrná.	8
■ HRATELNOST:	Inteligentní, neuvěřitelně návyková.	9
■ ŽIVOTNOST:	Sezóna stíhá sezónu.	10

Bezpochyby nejlepší dostupný simulátor fotbalového managementu. Díky jednoduché obsluze, atmosféře a pozornosti k detailům nemá konkurenci.

9







VÝROBCE:	Psygnosis	VYDAVATEL:	SCEE
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	vskutku žádné
ANGLIČTINA:	jednoduchá	STYL:	plošinovka

Kingsley's Adventure

Hodné malé lišky by neměly být takhle zmlsané. Kingsley jde po ovoci a pudinku.







(1) Chce se stát nejslavnější liškou světa. (2) Obyvatelé Ovocného království. (3-4) Standardní plošinovkové hlavolamy. (5) Vždy připraven!

Ovocné království nežilo vždycky v míru. Zlý kouzelník zvaný Bad Custard (to je ten pudink) se přestrojil za šéfkuchaře, ukradl královninu Knihu kouzel a uvrhl celé království do zoufalství. Všechny naděje byly ztraceny, dokud se neobjevil podivný malý hrdina: Kingsley - osiřelé lišče, malé vzrůstem, ale velké činy.

Kingsley's Adventure asi těžko uspokojí tu sortu nedočkavých hráčů, kteří sčítali dny do vydání hry *Quake II*, ale dětská duše (či infantilní mezi dospělými) nebude litovat. **Na hře se, na rozdíl od ostatních podobných plošinovek pro děti, pracovalo s péčí, která je standardem u těch nejpromakanějších dospěláckých titulů.** Soubor postav obývajících tuto hru, ať už jde o kladné hrdiny či zloduchy, byl jistě inspirován dětskou klasikou, počínaje Alenkou v říši divů a konče Čarodějem ze země Oz. Tvůrci věnovali dostatečnou pozornost i vytvoření pořádného příběhu s docela poutavou zápletkou. Není rozhodně těžké si představit dospělé osoby, jak z nostalgických pohnutek paří *Kingsley's Adventure.* V replikách malého lišáka adresovaných obyvatelům Ovocného království (kteří se spoléhají, že jim zachrání jejich malé holé zadečky) lze nalézt překvapivý dostatek sarkastického humoru.





Na plošinovku má navíc *Kingsley's Adventure* uspokojivě upravený design. Tento typ her je ovšem záměrně příliš běžný na to, než abyste tu hledali nějaký pokrok či nějakou převratnou myšlenku. *Kingsley's Adventure* spoléhá na zažité prvky žánru, jako jsou vypínače, klíče nebo cihlové pyramidy, které vám umožní přístup k další úrovni. Je také relativně dosti jednoduchý. V jednom místě musí Kingsley poskládat dlaždice na podlaze dle správného pořadí, aby se dostal dál. Takové prosťoučké a staromódní logické úkoly zaplňují většinu hry.

Toto vše však ještě, při přihlédnutí k cílovému publiku, nelze považovat za vážné nedostatky. Co ovšem takto kategorizovat lze, následuje: největším handicapem je kamera, kterou jakoby nesla druhá osoba na rameni a která se kymácí za Kingsleyho zády jako opilý milenec. Navíc postavy se pohybují velice pomalu a výsledkem kombinace těchto dvou zádrhelů je nemožnost pohodlně si zabojovat. Ovšem ani když si na to navyknete, nejsou lišákovy střety s nepřítelem zrovna něco zábavného. Dokonce i proti bossům sedmé úrovně si vystačí s primitivní kombinací útok-obrana.

Kingsley's Adventure je kuriózně jednoduchá na hraní i frustrující zároveň. Přesto má šanci být pro malé děti něco jako *Tomb Raider* pro ty odrostlejší...

Sam Richards 

Alternativy...

Crash Bandicoot 3	9/10
Croc 2	8/10
Crash Bandicoot 2	8/10
Kingsley's Adventure	6/10
Bugs Bunny	5/10





(1 - 2) Královna Ovocného království a podlý zloděj jejích kouzel.

VERDIKT

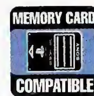
GRAFIKA:	Čistá, barevná, 3D. 8
HRATELNOST:	Občas slušná, občas nepohodlná. 6
ŽIVOTNOST:	Příliš jednoduché, nejsou-li vám čtyři roky. 5

Kingsley's Adventure potěší děti a vousaté fanatiky do plošinovek. Ostatní byli výše uvedeným textem dostatečně varováni.

6 z deseti

■ VÝROBCE:	Omega Force	■ VYDAVATEL:	SCEE
■ DATUM VYDÁNÍ:	říjen	■ VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
■ ANGLIČTINA:	nenáročná	■ STYL:	bojovka

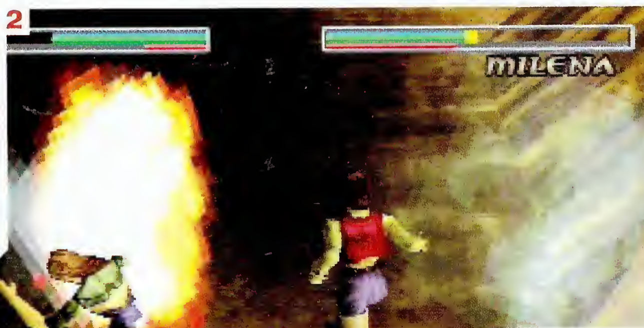






Destrega

První bojovka, ve které svého soupeře vyřídíte K. O., a přitom se ho nedotknete ani prstem.







[1] Tohle je pěkný úder. Hlavně k sobě protivníka nepusťte. Určitě by vás nakazil. [2] Tohle je také pěkný úder. Nechybí v něm lidské teplo. [3-4] Dalších několik pěkných úderů, při kterých se soupeřem vůbec nepřijdete do kontaktu. [5] A tady máme ještě jeden velmi pěkný úder. Málem bychom na něj zapomněli a to by byla škoda.

Ze začátku všechno vypadá normálně. O to je to zákeřnější. Normálně si v hlavním menu zvolíte jednoplayerový mód, versus, tréninkový mód, story, atd., normálně si vyberete řízka, se kterým chcete bušit do ostatních karbanátků. Normálně se proti vám objeví soupeř. Normálně se nad vámi narýsují ukazatele životné energie. Normálně se objeví nápis, že jste v prvním kole. Normálně se vrhnete na svého soupeře. A on před vámi úplně normálně začne zdrhat. Není to to totiž žádný blbec. Ví, že dálkové firebally mají tu samou účinnost jako běžný kontaktní úder a že jsou bez rizika.

Vy ovšem taky nejste žádní blbci. Takže se po chvíli vykašlete na to, abyste někoho honili po place jako prodejné děvče breberky, stojíte na místě a flušete po něm ohnivé medicinbaly, občas se jen tak decentně vyhnete protivníkově neřízené střele a necháte ho, aby jako šašek poskakoval kolem, schovával se za sloupy a lezl po střechách (o tom o chvíli později). Je to tak: tvůrci *Destregy* nedokázali vyvážit sílu a dopad dálkových útoků, příliš je naboosterovali, a stvořili tak hru, která se místo z krkolomně efektních úderů, kopů s otočkou nebo zběsilých šermířských mlýnků skládá z fádního metání žlutých koulí. Navíc s automatickým zaměřováním. Přidejte si k tomu hodně nízkou náročnost a získáte bojovku, kterou dohrajete za dvě hodiny. Ovšem pouze v případě, když se snažíte hrát co nejpomaleji, abyste si to trochu užili.

> MÍSTA, NA KTERÝCH SE ODEHRÁVAJÍ SOUBOJE, NEJSOU POUHÉ PLACKY, ALE JSOU ČLENITÉ, KOPCOVITÉ.

O chvíli později: Něco pozitivního je ale *Destreze* nutno přiznat. Místa, na kterých se odehrávají souboje, nejsou pouhé placky, ale jsou členité, kopcovité, schodovité, takže můžete využívat terénních nerovností při svých soubojích. Když se tedy potřebujete schovat před nějakým firebalem. K ničemu jinému tenhle dobrý nápad v téhle hře není. Protože v téhle hře je k ničemu JAKÝKOLIV dobrý nápad. K čemu nápady, když máte ohnivé koule?

Štěpán Kopřiva

Alternativy...

Tekken 3	10/10
Bushido Blade	8/10
Evil Zone	6/10
Destrega	4/10




[1] Příběhová omáčka. [2] Kníráči nalevo není radno věřit.



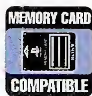
VERDIKT

■ GRAFIKA:	**Oheň! Oheň! Tady se grafici vyblbli.**	6
■ HRATELNOST:	**Velmi monotónní. Začne připomínat monoskop.**	3
■ ŽIVOTNOST:	**Sto dvacet čtyři minut i s přestávkou na svačinu.**	2

Základní chybou *Destregy* jsou příliš silné dálkové údery. Dva chlápci poskakují krajinou a prdí na sebe plamenné pumlíče. Zábavy až do důchodu.

4 Z DESETI





VÝROBCE:	Konami	VYDAVATEL:	Konami
DATUM VYDÁNÍ:	říjen	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	retro střílečka

Gungage

Gigantičtí hmyzáci z jiné dimenze, druidské menhiry, tanky a ozvěna dávných osmdesátých let.



[1] Obrovský plamenometný pavouk, závěrečný boss prvního levelu. [2] Chcípni! Chcípni! [3] Z téhle sochy se za chvíli vyklube hlavní hajzl třetího levelu. [4] Útok Afrika Korpsu z jiného rozměru. [5] Slušný trip. [6] Už zase nějaká bzučící mrcha. Připravte si plácačku.

Takže: brána do paralelní dimenze byla otevřena a lidožroutským hnusákům z Dark Moon, insektoidní verze Země, stříkají sliny od kusadel tak, že spíš vypadají jako kropící vozy. Manga-borec Wakle Skade (kterého jediného máte na začátku hry k dispozici) se chápe své pulsní řehtačky a tváří se velmi drsně a zarputile. Nakopem jim krovky.

Tudíž: rozjíždí se arkádová klasika typu hitů let osmdesátých, jako byly například *Commando* nebo *Gun Smoke*. **Klusej, sestřel všechno, čeho se chytne automatický zaměřovací kříž, sbírej diamanty, abys měl hodně bodů, sbírej flašky s energií,** abys měl macatou životní lajnu, sbírej zelené obdélníky, co vypadnou z vysvačených nepřátel, abys měl útočné rakety a obranné štíty. Na konci levelu si to rozdej s bossem, obrovským pavoukem, vosou nebo něčímpodobněhmyzoidním a vzhůru do dalšího levelu.



Ovšem: těch levelů je pouze osm (plus jeden tajný, bonusový) a náročnost taková, že se ani moc nezapotíte - což znamená, že i průměrně trénovaný hráč projde touto hrou rychleji než kulička rtuti útrobami oběti známého kanadského žertíku. Pak samozřejmě máte možnost si hru zahrát celou znovu, ale s jinou postavou.

Jenže: není nejmenší důvod, proč byste to měli dělat. Grafika je mírně blitkózní, hrubá a pomalá (teprve ve třetím levelu mají tvůrci tolik slušnosti, aby trapnél, doskakující pozadí zahalili regulérní mlhou), ovládání neohrabané a pomalé (když se vám dostane protivník do zad, trvá otočit se zhruba třináct let), zbraně fádní a zábavnost někde kolem bodu mrazu.

I když: jediné, co se tvůrcům (a já už budu jmenovat - je to Konami) opravdu povedlo, jsou pěkně designovaní nepřátelé, kteří od pancéřovaných obřích červů až po oživlé kamenné modly působí solidně slizce a vybraně vyhnusle. To ale nestačí.

A tak: *Gungage* je vyčpělá překonaná zábava na pár hodin, přičemž slovo zábava je zde asi stejně vhodné jako označení „nezbedný hoch" pro Adolfa Eichmanna.

Štěpán Kopřiva 

Alternativy...

Fighting Force	7/10
Loaded	7/10
Lone Soldier	6/10
Gungage	5/10

VERDIKT

GRAFIKA:	**Nepříjemná, neohrabaná, pomalá. 4**
HRATELNOST:	**Jde to až moc lehce. 6**
ŽIVOTNOST:	**Slyšeli už jste někdy slovo „jepičí"? 4**

Trhá oči tím, jak vypadá, štve svou neobratností, nudí fádní akcí. Konamistům archeologie moc nejde - tuhle vykopávku neměli ani vytahovat.

5 z deseti

UP TO 2 PLAYERS · MEMORY CARD COMPATIBLE · D-SHOCK/ANALOG COMPATIBLE

VÝROBCE:	Konami	VYDAVATEL:	Konami
DATUM VYDÁNÍ:	listopad	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	rybaření

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Kluzká, mokrá, páchnoucí ryba. Chtěl by se pán s některou pomazlit a pak ji praštit přes hlavu? Někteří z nás dávají přednost **digitálnímu jezeru.**











(1) Pěkný nához, starý brachu. (2) Sloupeček napravo indikuje, jak napnutý je vlasec. (3) Tahle ryba nemá předepsanou míru, musíte ji vrátit k mamince. (4) Tuhle si dáte k večeři, radost bude mít tentokrát vaše maminka. (5) Ovšem s tímhle na obálku časopisu Rybář nedostanete.

Dobří lidé z firmy Konami byli tak hodní a konečně uvádějí první rybářský titul pro PlayStation, *Fisherman's Bait*. A kdybyste náhodou nevěděli skoro nic o kratochvíli zvané rybaření, manuál k této hře vám všechno ochotně vysvětlí. Dočtete se tu například, že „Rybář je osoba, která chytá ryby." Jak vidno, opravdu nemusíte být zkušeným lovcem vodních obratlovců, abyste pochopili, o co jde.

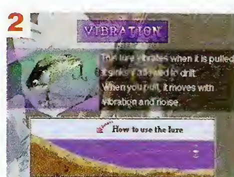
Přesto si sdělme několik nezbytných detailů. Je tu šest druhů ryb (nepočítaje v to bonusový „skrytý" druh), které se mrskají v 15 přírodních oblastech rozsetých kolem čtyř jezer. Pro grafiku rybářských koutků a scenérií se termín fotorealistický zrovna moc nehodí, ono to totiž rozpohybované fotografie skutečně jsou. Vizuálně však *Fisherman's Bait* není žádná sláva a smlsané oči našich čtenářů rozhodně nepotěší.

K rybaření potřebujete víc, než se jen vydat s prutem k jezeru. *Fisherman's Bait* od vás vyžaduje, abyste si nejdříve pečlivě připravili místo a výstroj, vybrali si ten nejvhodnější druh zátoky a abyste naviják zasekli s jemnou přesností, až se některá rybička zakousne. Zde se ke slovu dostává analogové ovládání, které, chcete-li si hru užít co nejlépe, vysloveně doporučujeme. Když budete mít rybu na háčku, použijete levý stick, s jehož pomocí budete manipulovat prutem doleva, doprava, nahoru a dolů. Kruhovými pohyby pravého sticku se pak simuluje navíjení vlasce na naviják. Je třeba, stejně jako v reálné situaci, zaseknout dost prudce. To, že se vám to povedlo, poznáte podle toho, že joypad vibruje. Pak následuje bitva s rybou a vytažení z vody.

S použitím Dual Shocku je tahle věc překvapivě vynikající zábava, i když to s napětím takového *Wip3outu* nemá nic společného. Turnaje trvají asi hodinu a je tu osm úrovní obtížnosti. Najdete tu také nastavení pro dva hráče, ale pokud oba hráči nedisponují podobnou úrovní dovedností, může to být docela nuda. *Fisherman's Bait* je příjemné rozptýlení půlhodinkové mezi dvěma celonočními maratóny.

Steve Bradley







(1) Vyberete si lokaci, (2) třpytku a (3) máte vyhráno.

Alternativy...

Doteď je *Fisherman's Bait: A Bass Challenge* jediná rybářská hra pro PlayStation.

VERDIKT

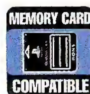
GRAFIKA:	Trochu nuda, bohužel.	5
HRATELNOST:	S Dual Shockem je to legrace.	7
ŽIVOTNOST:	Jak dlouho vydržíte rybařit?	6

Rybaření pro PlayStation. Možná oceníte nezvyklost hry, možná vám bude smrdět jako leklá ryba. Zpracování je však každopádně poctivé.

6 Z DESETI

VÝROBCE:	Taito	VYDAVATEL:	PBH System
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji	VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
ANGLIČTINA:	nenáročná	STYL:	logický rychlík







[1-5] Jako by život v kanceláři PSM nebyl při neustálém frenetickém hraní *Um Jammer Lammy* už tak dost surrealistický. Japonci stvořili další šílený hlavolam, který nedá vaší zvědavosti pokoj. Jmenuje se právě *Puchi Carat*, a i když není tak lepkavý jako *Bust-A-Move*, přesto si vjedete v režimu pro dva hráče do vlasů coby dup...

Puchi Carat

Může tato hra ohrozit pozice *Bust-A-Move* a sesadit ji z trůnu logických rychlíků?

Po rychlém odběru krevního vzorku hry *Puchi Carat* a jeho vložení do složitě pracujícího testovacího stroje PSM, který měl zjistit v první řadě její genealogii, jsme došli rychle k žádanému rodokmenu. Objektivně změřeno se jedná o přímého společného potomka uznávaného hlavolamu *Bust-A-Move* a prastaré automatové klasiky *Breakout*.

Takže. Z horního kraje obrazovky padají houfy lesklých kamenů. Pokud se dostanou příliš nízko, na obrazovce se nekompromisně objeví proklatý nápis Game Over. Hrajete netopýra pohybujícího se do stran obrazovky, který proti přicházejícímu barevnému nebezpečí hází míčem. Když se trefíte, kámen zmizí. **Když se vám podaří zlikvidovat ten, který celý hrozen spojuje se střechou, celá ta utržená masa se zřítí dolů.** Pokud se míčem netrefíte, vynoří se další řady. Zároveň se přidají rozmanité speciální kameny, aby se všechno pěkně vyvážilo. Je to docela jednoduché.

K dispozici je několik herních voleb nastavujících rychlost a délku levelů. Pozornost na sebe chce však nejvíce upoutat režim Story, kde dostanete navíc zcela nepodstatný příběh, ve kterém několik dětí s obrovskýma japonskýma očima ze sebe radostně chrlí urážky - některým z nich je dokonce rozumět - a pak se utkávají v rychlosti dokončení jednotlivých levelů.

Vedle režimu Story zde sídlí také režim pro dva hráče, což je v podstatě totéž, jako co jsme viděli u ekvivalentních módů podobných her. Na rozpůlené obrazovce čelíte nikoli virtuálnímu PlayStationem řízenému protivníkovi, ale kamarádovi z masa a kostí.

Jaká je však odpověď na nejdůležitější otázku, která stále visí ve vzduchu? Je to zábava? No... v podstatě ano. Kvalita rodičů této hry nám dodala optimismu a ten nevyprchal ani po řádném proprání. Režim pro více hráčů je rozhodně napínavý. Protivníci v režimu Story též představují nemalou výzvu. Chcete-li dosáhnout uznání a získat velké body za přesuny velkého množství kamenů najednou, musíte neustále balancovat na pokraji katastrofy. Po delší úvaze zjistíte, že se hra *Bust-A-Move* nevyrovná. Mechanika pro ovládání kombinace netopýr/míč není tak intuitivní jako vystřelující šipka. Také musíte čekat, až se vám míč vrátí zpátky, a tak máte sníženou možnost pohotově reagovat na momentální změny podmínek v režimu pro dva hráče. Jinak je to ale hezký pokus...

Kieron Gillen 

Alternativy...

Bust-A-Move 3	9/10
Super Puzzle Fighter	9/10
Bust-A-Move 4	8/10
Puchi Carat	7/10

VERDIKT

GRAFIKA:	Smělé, velké manga postavy tančí v pozadí.	8
HRATELNOST:	Hrdinný pokus o konkurenci *Bust-A-Move*.	7
ŽIVOTNOST:	Složité ovládání snižuje úroveň návykovosti.	7

Není to sice nic převratného, ale po několika dílech BAM je to jako čerstvý závan. Zkuste si to schválně zahrát a rozhodně neprohloupíte.

7 z deseti

TOP SECRET

Oficiální ČESKÝ PlayStation

POWERLINE

K obsahu Top Secretu tohoto čísla: kromě právě nalistovaných cheatů, které se nám podařilo shromáždit za poslední měsíc, se můžete s důvěrou obrátit i na velikánský návod na *Silent Hill*. Byl to sice přetěžký úkol, ale doufáme, že to stálo za to. Snad už bude konec telefonátům na toto téma. Nějaké dotazy byly odměněny nějakými odpověďmi na konci rubriky.



***Sled Storm:* recenze a triky, co víc si lze přát?**

POWERLINE

TARZAN

Probojujte se do titulní obrazovky a použijte všechny následující klávesy v určeném pořadí - ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, → ↑, ↑, ↓, ↓. Tím se vám v hlavním menu otevře volba ke skákání mezi úrovněmi. Stačí si vybrat požadovanou úroveň a pokračovat v ťukání následujících kláves - L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Nakonec to odpalte ⊗ tlačítkem, a postup do zvolené úrovně bude váš.

Ale počkejte ještě moment, máme toho pro vás více! Zapauzování hry v tomto momentě vám přinese cheatovací menu, ve kterém si můžete vybrat cokoliv od ovoce navíc, nekonečna životů apod. Ale stále platí, že to musíte nakonec potvrdit tlačítkem ⊗.





Ujistěte se, že jste mačkali dostatečně rychle, protože i kratší prodleva se může postarat o nefunkčnost cheatu. O úspěchu své akce budete přesvědčeni bílým zábleskem, podivným zvukem a slovo „Goodies" se objeví na pozadí.

Retro - naklepejte tuto kombinaci kláves - ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←. Opět budete počítačem milosrdně seznámeni se svým úspěšným počínáním světlým

POWERLINE

ASSAULT

Vybaveníčko - bleskovým namačkáním následujících tlačítek si zajistíte nejenom přístup ke všem filmovým sekvencím, ale i nesmrtelnost a všechny zbraně - △, □, ○, ←, □, △, □, ○, ←, □.



S našimi cheaty z nejnovější disneyovské plošinovky jménem *Tarzan* vytěžíte maximum.





[1] Průměrný *Assault* bude pomocí cheatů o něco zábavnější. [2] A *Wip3out* lehčí.

zábleskem obrazovky a nápisem „Retro" na vrcholku obrazu.
Zvýšení rychlosti - v úvodní obrazovce proveďte velmi rychle naklepání těchto tlačítek - ⊗, ⊡, △, ◎, ⊗, ⊡, △, ◎, L2, R2. Znovu vás počítač přesvědčí o správnosti vašeho počínání zábleskem a nápisem „Speed Run" na vrcholku obrazovky. Během hry stačí dloubnout do tlačítka ◎ a váš charakter bude rázem kápek rychlejší.
Zploštění 3D síťoviny postaviček - na startovní obrazovce rychle mačkejte - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎. Obrazovka probleskne a nápis „Nakomi" vše potvrdí.
Hráči s velkými hlavami - obdobná věc. Velmi rychle naťukejte - ⊡, ◎, ◎, ⊡, ↑, ⊡, ◎, ◎, ⊡, ⊗. Úspěšná akce bude zakončena vaším pohledem na „Bighead Players" nápis.
Ufoni s velkými hlavami - snad už ani nemusíme opakovat, že je nutné naťukat tentokráte tuto kombinaci tlačítek - ⊡, ◎, ◎, ⊡, ↑, ⊡, ◎, ◎, ⊡, ⊗ a potvrzení úspěšnosti vaší akce na sebe nenechá dlouho čekat.

POWERLINE

ACTUA POOL

Přístup ke všem stolům - nejprve vyberte „Options", poté dejte volbu „character set-up". Navolte si změnu čísla hráče a okamžitě skočte do změny jména. Podepište svého šampióna jako C, W, 1, 2, (mezera), 4, A, P. Nyní skočte do nastavení zápasu (match options) z hlavního menu, a budete si moci zvolit ze všech kulečníkových stolů ve hře, no není to nádhera?

POWERLINE

SLED STORM

Po vyprášení kožichu svým přátelům v této extravagantní závodní hře by jistě nebylo od věci naučit se pár šikovných triků, s jejichž pomocí zanesete sůl do rozedřených ran všem oponentům. Říkáte, že nevíte jak na ně? Použijte některý z našich následujících triků, a nebudete litovat.
Triky na sněžném stroji
Bez rukou (D) - L2 + dolu
Pohled zpět (D) - L2 + nahoru
Jedna noha (D, C) - R2 + dolu, dozadu
Bez nohou (D, C) - R2 + nahoru
Nac nac (D, C) - R2 + dopředu, dolů
Patička (C) - L2 + dozadu, nahoru
Vykopnutí (C) - L2 + dopředu, dozadu
Sebevražda (D) - R2 + dolu/dopředu
Jedno nožka (C, D) - R2 + dolu/dozadu
Podpíračka - L2 + nahoru/dozadu
Indiánský trik (C, D) - L2 + nahoru/dopředu, dolu/nahoru
Zabalení (C) - L2 + dozadu/dolů, dolů
Dekáda (čokoládový vír) - L2 + dolu/dopředu, dolu, dolu/dozadu
Nic (C) - R2 + nahoru/dopředu, dopředu
Jednoruký superman (C, D) - R2 + nahoru/dozadu, dopředu
Různé další triky pro Tracey, Gia a Travise - R2 + L2, nahoru/dozadu, nahoru, nahoru/dopředu
Vysvětlivky: C - dá se použít jako kombo D - nutné držet



[1] Používat cheaty ve sportech není fér, ale když ten *Triple Play 2000* je tak těžký. [2] *Actua Pool* také.

POWERLINE

TRIPLE PLAY 2000

All Star Týmy - spusťte si „exhibition mode" hru a nahoďte „options mode" z levého dolního rohu obrazovky. Označte DH pravidlo a naťukejte následující kombinaci - ⊡, ◎, ⊡, ◎, START. V případě, že jste postupovali správně, budete mít po navrácení k volbě týmu možnost si zahrát i za národní nebo americké basebalové týmy.
Ovládnutí míčku - následující cheat vám umožní změnit hodnotu míčku ještě předtím, než je odpálen. Během hry (vyjma „home run derby") dejte „options" a označte „vibration" funkci. Nyní musíte proklepnout následující tlačítka - L1, R1, L1, R1, START. Jakmile se vrátíte do nastavení, měli byste si povšimnout nové volby nazvané „auto-hit". Díky této volbě budete moci měnit vlastnosti míčku.
Další nová nastavení - tak jako u předchozích cheatů dejte během hry „options", ale nyní označte „credits". Budou následovat další klikací orgie v této kombinaci knoflíků - ⊡, ◎, ⊡, ◎, START. Pokud jste vše provedli přesně podle předpisu, měli byste se dostat do zcela nových nastavení, kde si můžete pohrát s fungl novými věcičkami. Jste zvědaví s jakými? Tak to zkuste.



POWERLINE

WIP3OUT

Zatím se nám nepodařilo vypátrat mnoho cheatů k této skvělé závodní hře, ale vzhledem k tomu, že se jedná o docela zásadní kousky, vás to jistě moc trápit nebude. Tak se hezky posaďte, uvolněte svá znavená těla a jdeme na věc.
Všechny následující cheaty se vpisují do jména hráče. Musíte se dostat do „Options" a zamířit ke „Game Setup" a tam potřebné kódy nacpat (Jazznaz je přednastavené jméno).
Wizzpig - přístup ke všem tratím.
Avinit - přístup k „Phantom" třídě hry.
Jakmile získáme více cheatů, budete první, koho budeme informovat.

Chalid Himmat 



TOP SECRET

TROCHU POZDĚ, ALE PŘECI. CHALID HIMMAT UVÁDÍ NEJHOROROVATĚJŠÍ ZE VŠECH HORORŮ PRO PLAYSTATION, ĎÁBELSKÝ *SILENT HILL*. POKUD VÁS TO NENAPADLO SAMOTNÉ, TAK PRO ÚPLNOST JEN UVÁDÍME, ŽE JDE O ÚPLNÝ NÁVOD.

SILENT HILL

Pokud byste se kohokoliv u nás v redakci zeptali, jakouže to hru nejvíce „nesnáší", bez delšího přemýšlení by všichni vyhrkli, no přece *Silent Hill*. Ptáte se proč? Snad za celou dobu existence PlayStation magazínu jsme neobdrželi tak velké množství telefonátů směrovaných na jeden konkrétní titul. Doufáme tedy, že tímto krokem zásadně odlehčíme našim linkám a zároveň vás potěšíme kompletním návodem na jednu z nejhranějších playstationových her všech dob.

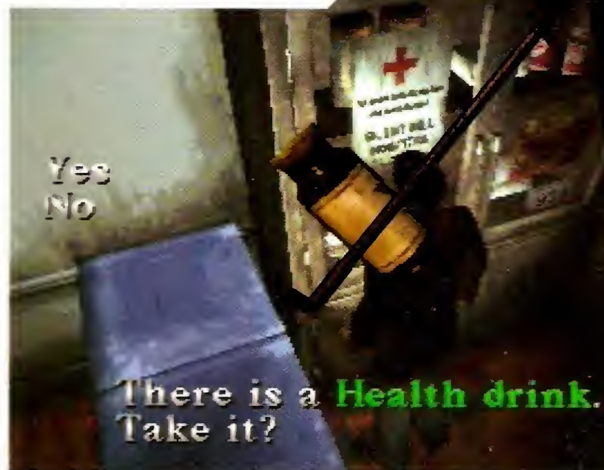
OLEJOVÁ SKVRNA

Věci k nalezení: mapa, baterka, kuchyňský nůž, rádio, léčivý lektvar (2x).
Vaše první kroky jsou zřejmé. Následujte Cheryl do mlhy (husté, že by se dala krájet a ještě dále) a na konci se nechejte napadnout dětskými zombie (veškerá obrana je zbytečná). Probuďte se v místní kavárně. Promluvte si s Cybil, přijměte nabízenou zbraň a seberte věci ležící na pultech. U notýsku si uložte pozici a pokuste se odejít. Po kratší sekvenci budete skrze okno napadeni ohavným létajícím stvořením. Použitím pistole pošlete tuto hroudu teroru k zemi (nůž na ni neplatí). Seberte rádio a opusťte kavárnu.



SKLADIŠTĚ/AUTO

Věci k nalezení: krabička první pomoci, channeling stone (pouze v Next Fear módu hry), krabice s náboji (2x), léčivý lektvar (4x).
Ještě předtím, než se vypravíte do aleje, kde jste byli zpočátku hry, se procházejte městem a sbírejte užitečné věcičky. Na severu, poblíž obchodu naleznete krabice volně se povalujících nábojů (na lavičce vpravo). Jděte do obchodu, kde se dají sebrat tři léčivé lektvary, krabička první pomoci a můžete si zde uložit i svoji pozici. Ještě severněji naleznete místo vaší havárie. Z vraku vozu se dá vytáhnout další léčivý lektvar. S kapsou nacpanou medicínou jděte do aleje (známé již z předchozí pasáže).
Next Fear mód: V NF módu naleznete v obchodě mimo zmiňovaných věcí ještě Channeling Stone, který vám umožní dosáhnutí různých konců hry.







ALEJ

Věci k nalezení: krabice s náboji (2x), zpráva od Cheryl.
Po cestě k aleji se vyvarujte zbytečného kontaktu s létavci a hybridními psy - to je základní pravidlo, které se snažte aplikovat po celou hru. Vyhýbáním se stvůrám šetřete omezenou munici. Na konci temné uličky (aleje) naleznete zprávu od Cheryl a další krabičku nábojů. Přečtěte si zprávu odhalující místo, kde by se mohla skrývat, a jděte zpět na ulici.



KE ŠKOLE

Věci k nalezení: klíč od domu, další zpráva od Cheryl.
Za asistence mapy se dostaňte do Levinovy ulice. Poté jděte dolů do Mathesovy, kde objevíte obrovskou jámu na silnici a další zprávu od Cheryl. Dopis vás navede k psímu domku, skrytému v temnotách Levinovy ulice.

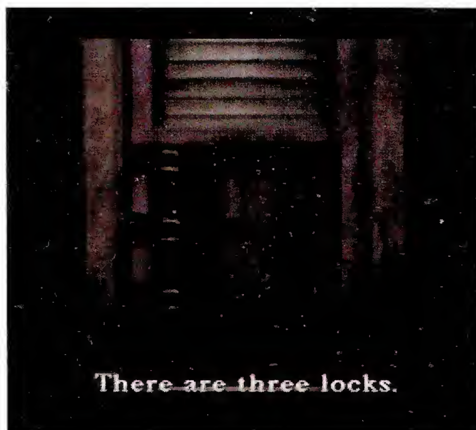
Jděte k psí boudě nalevo, zastřelte ohavnost jí hlídající a seberte klíč schovaný uvnitř (kdo by se odvážil provokovat takto fešného pejska).

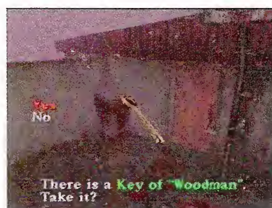
V DOMĚ

Věci k nalezení: krabička s náboji (2x), léčivý lektvar, katana (pouze v Next Fear módu), krabička první pomoci.
Sbalte krabičku první pomoci za vstupními dveřmi a spěchejte do kuchyně, kde naleznete další dvě krabičky s náboji a léčivý lektvar. Použijte mapu a jděte k zadním dveřím. Poznáte, že jsou zamčené na tři odlišné zámky, čili zahajujeme hledání tří vhodných klíčů. Uložte si pozici a vyrazte ven do zákeřného smogu.
Next Fear mód: V místnosti napravo po cestě do kuchyně naleznete katanu.

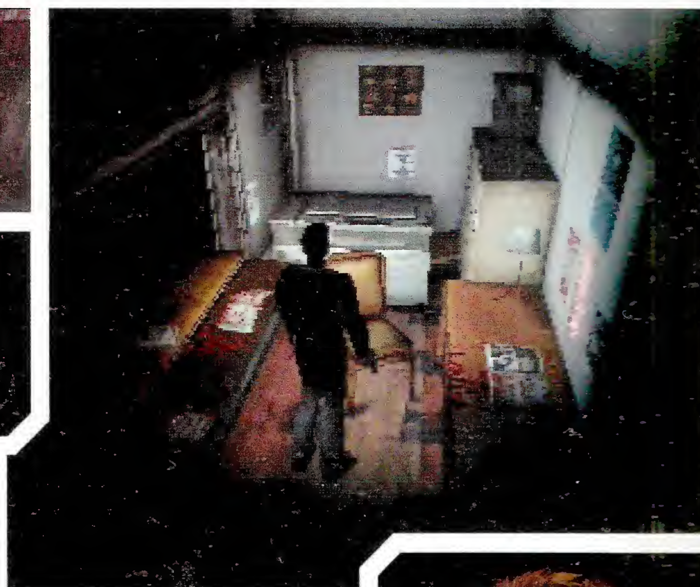
DALŠÍ ALEJ
BASKETBALOVÉ HŘIŠTĚ

Věci k nalezení: Woodmanův klíč, léčivý lektvar.
Podívejte se do mapy a všimněte si dlouhé červené lajny směřující dolů









k Fenneyho aleji. Cestou si dávejte pozor na příšery a držte se drátěného plotu napravo. Brzy narazíte na branku, skrze kterou se můžete protáhnout na basketbalové hřiště, kde naleznete léčivý lektvar a odpadkový koš. Zalovte a zpod basketbalové sítě vytáhněte Woodmanův klíč.

ZAČÍNÁ SE STMÍVAT

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x), lví klíč, krabička první pomoci, Scarecrow klíč, krabička nábojů.

Jděte zpátky k Finneymu, otočte se doprava a pokračujte, dokud nespatříte rozbořený most a policejní vůz. Seberte náboje pohozené poblíž auta a z boty vytáhněte lví klíč.

Dole na vedlejší ulici (Ellroy) objevíte další rozbořenou cestu. Zahněte doprava a měli byste si všimnout prkna vedoucího od zadních dveří domu. Zde naleznete léčivý lektvar a třetí (scarecrow) klíč.

Se všemi třemi klíči v kapse se vraťte zpět k psí boudě a pokračujte dále pouze proto, abyste získali další lektvar z přístřešku na konci Levinovy ulice.

CESTA ZPĚT

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x).

Odemkněte třemi zámky zabezpečené dveře v domě a vydejte se jimi ven. Brzy zaregistrujete záhadné kolísání světel a budete nuceni sáhnout po baterce (abyste viděli alespoň na pár kroků před sebe). Ze zahradního stolku seberte léčivé lektvary a skrze dveře na konci zahrady se protáhněte do další aleje.

ZPÁTKY KE ŠKOLE

Věci k nalezení: léčivý lektvar (3x), krabička s náboji (2x).

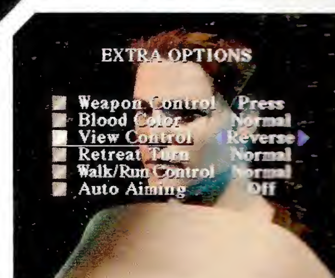
Namiřte si to do aleje a jděte na sever přes ulici k rozbořenému mostu. Naleznete tam smečku krvelačných psů, kterým se snažte vyhnout, jak to půjde (v krajním případě bojujte, ale raději šetřete munici). Pokud se přesto pustíte do boje, budete odměněni krabičkou s náboji a léčivým lektvarem.

Poté jděte na jih směrem ke škole a cestou se pakujte věcmi. Například mezi Levinovou ulicí a Midwichem se povaluje krabička s náboji, kterou byste neměli nechat smutně ležet. Pokračujte přes Blochovu ulici, zahněte na západ a na jih ke škole. Po cestě narazíte na poničený školní autobus, kde si budete moci uložit pozici. Neopomeňte sebrat léčivé lektvary a pak se už neohroženě vydejte do školy.

ŠKOLA
RECEPCE

Věci k nalezení: školní mapa, krabička s náboji.

Hned u vchodu objevíte mapu školy. Seberte ji a vydejte se prázdnou halou směrem k recepci. Na stole naleznete několik krvavých zápisků. Pečlivě je prohledejte a jděte do pokoje na konci recepce, kde seberte krabici nábojů. Ze stěny si půjčete obrázek, a až budete odcházet, tak prohledejte registr učitelů na přepážce.



ŠKOLA
OŠETŘOVNA/NÁDVOŘÍ/FOYER

Věci k nalezení: krabička první pomoci, léčivý lektvar, náboje.

Kontaktujte mapu a s její pomocí se vydejte do ošetřovny (infirmary). Tam naleznete léčivý lektvar a krabičku první pomoci. Uložte si pozici a vydejte se ven na nádvoří. Vypráskejte dětská zombie a rychle proběhněte dveřmi na druhé straně nádvoří. Vyvarujte se kontaktu se zombíky v hale a seberte krabici nábojů. Vydejte se západními dveřmi v hale.

ŠKOLA
FOYER/DRUHÉ PODLAŽÍ

Věci k nalezení: krabice s náboji (3x), krabička první pomoci, chemikálie, zlatý medailónek, lektvar.

Vyběhněte po schodech do první učebny a seberte léčivý

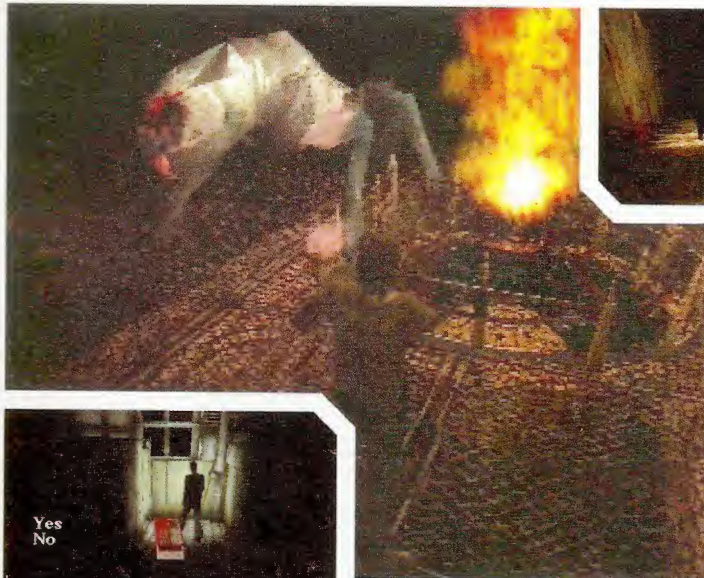




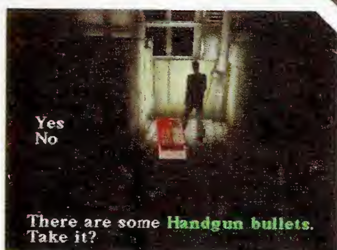










lektvar. Projděte vedlejší učebnou do dámské umývárny a sbalte krabici nábojů. Vratte se zpátky do haly a po pravé straně uvidíte dveře (poblíž schodů). Otevřete je a vstupte do další haly. Mezi laboratorním vybavením seberte láhev kyseliny a frčte do chemické místnosti, kde uvidíte na pultě ruku. Smočte ji v kyselině a získáte zlatý medailón. Seberte náboje a jděte koridorem do knihovny. Tam naleznete krabičku první pomoci. Seberte ji a vydejte se jižními schody do nižšího podlaží. Zpátky na nádvoří použijte medailónek na tečku, čímž změníte čas v hodinách na věži (na dvanáct).

ŠKOLA
UČEBNA HUDEBNÍ VÝCHOVY

Věci k nalezení: stříbrný medailón.
Váš druhý medailón se skrývá v učebně hudební výchovy na druhém podlaží. Vydejte se tam a prohledejte básně na stěně. Nyní máte před sebou patrně nejkomplikovanější hádanku z celé hry. Pokud se vám ji nepodaří vyřešit, tak se podívejte na obrázek piána, který by se měl na těchto stránkách skrývat pro správnou kombinací. Se stříbrným medailónem běžte zpátky do hodinové věže a posuňte ručičky na pátou.

KOTELNA

Věci k nalezení: žádné.
Stiskněte červený spínač a jděte na nádvoří. Dveře k hodinové věži se otevřou a vy budete moci proplout na druhou stranu.

ILUZORNÍ ŠKOLA

Věci k nalezení: gumový míček, léčivý lektvar (2x), brokovnice, obrázková karta, krabice s náboji (2x), krabička první pomoci, ampule.
Vydejte se zpátky. Dorazíte do jiné verze nádvoří - nějakého zvláštního druhu jiné reality. Jděte přímo, skrze dvě sady dvojitých dveří a spolu s náboji seberte krabičku první pomoci. Poté se vydejte do skladiště (storage room) pro gumový míček. Nyní směrujte své kroky do vzdálené učebny po pravé straně a ještě předtím, než se protáhnete jižními dveřmi, seberte obrázkovou kartu. Následuje další učebna a posléze po pravé ruce hala.

Na severu naleznete léčivý lektvar, spasitele vašeho zdraví. Běžte zpět do ošetřovny, uložte si pozici, sbalte dva léčivé produkty a frčte dolů do vestibulu, kde seberte ampulku z kolečkového křesla. Vezměte to úprkem skrze recepci do dalšího pokoje a vezměte náboje. Obrázkovou kartu použijte jako klíč k otevření podivných dveří. Jděte z chlapeckých záchodů a ještě předtím, než udeříte v učitelské kanceláři (s náboji), seberte brokovnici. Začne zvonit .

ILUZORNÍ ŠKOLA

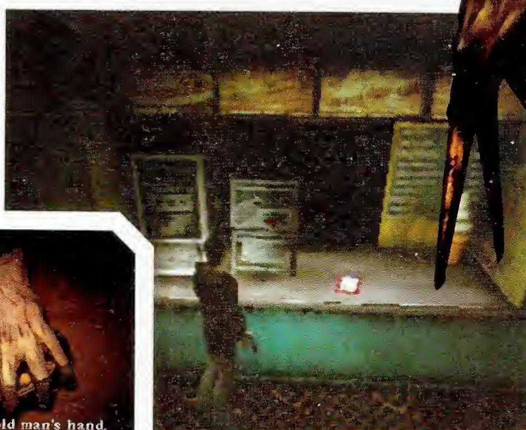
Věci k nalezení: léčivý lektvar, náboje do brokovnice a pistole, klíč od knihovny.
Po shlédnutí animované sekvence běžte po schodech dolů do haly, kde seberte léčivý lektvar, a poté to vezměte zpátky nahoru do učebny pro hrstku nábojů. Nyní se protáhněte dveřmi, co spojují dvě sousedící učebny. Napakujte se náboji do brokovnice, vyjděte ven a projděte následujícími dvojitými dveřmi. Pokračujte halou do šaten. Následujte zvláštní zvuky a po další animované sekvenci seberte klíč od knihovny. Cesta zpátky vás nemine.

Použijte dveře po levé straně a postupte na střechu.

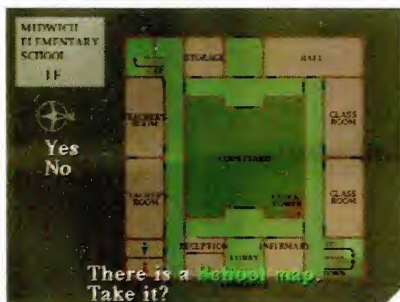
ILUZORNÍ ŠKOLA
STŘECHA

Věci k nalezení: dočista žádné.
Čeká vás další hlavolam. Po své pravé ruce naleznete klíč zaseknutý v trubce na střeše. Sledujte krvavé stopy a brzy po levé straně objevíte další trubku. Do této trubky nacpěte balónek a jděte doleva, kde naleznete ventil. Pusťte vodu a vydejte se zpátky na nádvoří.

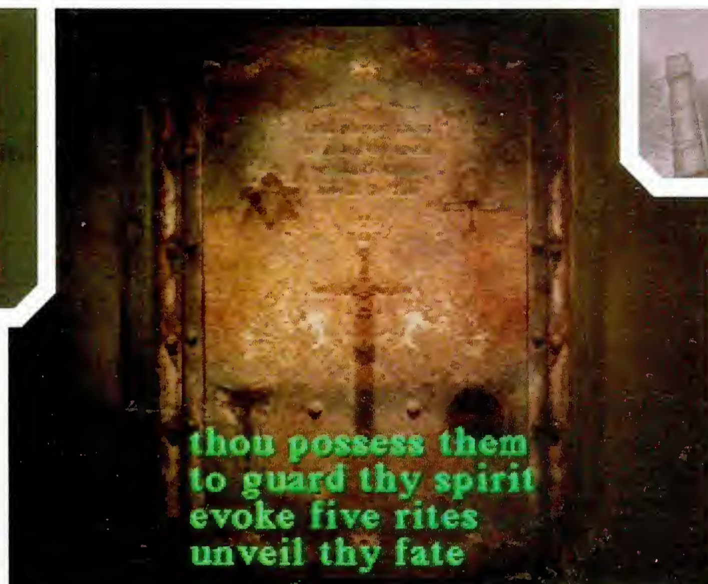




Statue of an old man's hand.













ILUZORNÍ ŠKOLA
NÁDVOŘÍ

Věci k nalezení: klíč od učebny.
Klíč, který byl ještě před několika okamžiky zaseklý v trubce, nyní naleznete v severovýchodním rohu nádvoří. Seberte ho a jděte zpět do knihovny a použijte klíč, který jste nalezli dříve.

ILUZORNÍ ŠKOLA
DRUHÉ PODLAŽÍ/SUTERÉN.

Věci k nalezení: krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x), náboje, léčivý lektvar (2x), ampule
Seberte krabičku první pomoci a vydejte se do knihovny. Cestou posbírejte další věcičky a uvnitř sbalte knihu, kterou si pečlivě nastudujte. Dozvíte se o způsobu jak porazit prvního z bossů.

Použijte klíč od učebny, abyste se mohli dostat do vedlejší místnosti, kde seberte léčivé zásoby, a vydejte se zpět do haly pro další. Poté si probojujte cestu do přízemí a nezapomeňte sebrat ampuli a náboje do brokovnice ze skladiště. Vyzbrojeni se vydejte do kotelny.

ILUZORNÍ ŠKOLA
KOTELNA/ŠÉF KOTELNÍK

Věci k nalezení: krvežíznivý boss.
Zakruťte levým závitem jednou doprava a pravým závitem dvakrát doleva. Tím otevřete průchod, kterým se dostanete k prvnímu bossovi. Vzpomínáte si na slova z knihy? Několikrát stvůru střelte, dokud nebude krvácet, poté přezbrojte na brokovnici a namiřte přesně do zvířecího žaludku. Velkoryse stejný postup opakujte, než šéf začne zběsile kuňkat.

ŠKOLA
KOTELNA

Věci k nalezení: K-Gordon klíč
Nyní budete zpátky v normální škole městečka Silent Hillu. Seberte Gordonův klíč schovaný kousek od kotle. Bude následovat animovaná sekvence, po které se vydejte směrem ke kostelu.

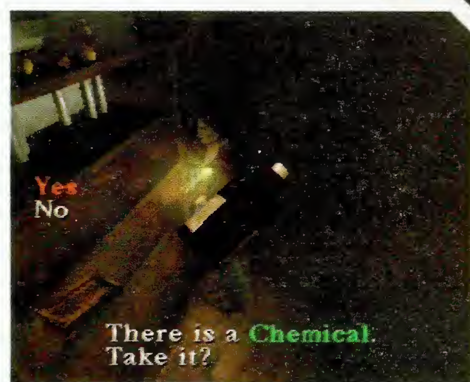
KE KOSTELU

Věci k nalezení: krabice nábojů (3x).
Nebojácně vykročte Bradburyho ulicí a po krátkém putování spatříte alej. Vydejte se tím směrem a pokračujte, dokud nenaleznete cestu po pravé straně vedoucí k domu, který můžete otevřít Gordonovým klíčem. Objevíte kopu nábojů a pozici k uložení. Protáhněte se vstupními dveřmi a zpátky na Bradburyho ulici pokračujte v cestě, dokud nenaleznete další alej s krabicí plnou nábojů. Nyní nasměrujte své kroky po Blichově ulici ke kostelu.

KOSTEL

Věci k nalezení: Drawbridge klíč, „flauros", léčivý lektvar.
Vstupte do kostela a připravte se na animovanou sekvenci.

Po jejím skončení si přivlastněte klíč, „flauros" z oltáře a vezměte si léčivý lektvar ukrytý nedaleko. U dveří si nutně uložte pozici.



GARÁŽ

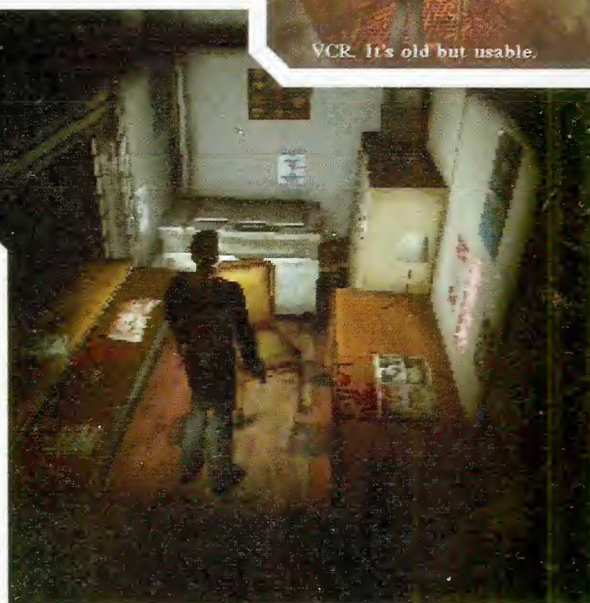
Věci k nalezení: krabice nábojů, nádržka s benzínem (pouze v Next Fear módu hry).
Dále na východě objevíte garáž s krabicí nábojů, a pokud hrajete v NF módu, tak bude skrývat i kanistr s benzínem.

S napěchovanými kapsami se vydejte na jih Ellroyovou ulicí k opuštěnému náklaďáku, kde seberte náboje do pistole a do brokovnice. Pokračujte dále na východ a brzy narazíte na most. Tiskněte se k pravé stěně a měli byste narazit na schody vedoucí kamsi dolů. Tam naleznete několik užitečných věciček. Seberte je a jděte k ovládání mostu.

MOST
ŘÍDICÍ MÍSTNOST

Věci k nalezení: mapa, léčivý lektvar, vrtačka na kámen (pouze Next Fear mód), motorová pila (rovněž NF mód).
Použijte Drawbridge klíč, čímž spustíte most v centru Silent Hillu. Seberte mapu, léčivý lektvar, uložte si pozici a vyrazte do ulic.
Next Fear mód hry: Ve spodní části naleznete vrtačku na kámen, ale budete potřebovat trošku benzínu k jejímu zprovoznění. Rovněž je dobrý nápad si odskočit pro motorovou pilu









do Cut-Rite Chainsaw baráčku (ještě předtím, než budete pokračovat v putování).

CENTRUM SILENT HILLU

Věci k nalezení: **krabice nábojů.**
Držte se stejné strany silnice, na které se rozkládá ovládací místnost, a brzy narazíte na další spirálovité schody vedoucí někam dolů. Tam seberte náboje a pokračujte dále. Jděte Crichtonovou ulicí přímo k místní nemocnici.

NEMOCNICE

Věci k nalezení: **léčivý lektvar (4x), krabička první pomoci, mapa (2x), plastiková láhev, neznámý lektvar, klíč od přízemí**
Uložte si pozici a vstupte do místnosti, kde se setkáte s doktorem Kaufmannem. Poté si to nasměrujte do recepce a vylepšete si inventář krabičkou první pomoci s mapou. S těmito věcičkami projděte medicínským pokojem a vstupte do doktorské kanceláře. Zde naleznete mapu od suterénu. Klíč bude k nalezení hnedle za vedlejšími dveřmi. Vaší následující zastávkou bude kuchyně, kde seberte léčivý lektvar a plastikovou láhev schovanou kousek od umyvadla. Láhev použijte v ředitelově kanceláři a naládujte do ní trošku lektvaru. Nadešel čas se podívat do suterénu. Jděte do místnosti s generátorem a nahoďte ho, čímž uvedete do provozu výtahy za rohem. Použijte výtah a zastavujte na každém patře a zároveň na každém z nich zkoušejte dveře. Třetí dveře se otevřou, ale na výtahu bude svítit čtyřka, už konečně začínáte mít strach?

ILUZORNÍ NEMOCNICE

Věci k nalezení: **krabice s náboji (2x), ampule, pláty (Queen, Cat, Hatter a Turtle), krabička první pomoci, balíček krve, léčivý lektvar (3x), náboje do brokovnice.**
Čtvrté podlaží vás zaneslo do jiné dimenze. Vydejte se ke dveřím a pokračujte až k těm následujícím. Nakonec se vydejte po schodech a dostanete se do třetího patra.
V pokoji číslo 302 si pro jistotu uložte pozici a seberte kartón s náboji.
V pokoji číslo 304 si přivlastněte speciální plát a léčivé zásoby. Skladiště obsahuje balíček s krví, příjemná léčiva a náboje do pistole. Pokoj 306 skrývá další plát (Cat). Nyní odemkněte dveře od výtahu na konci koridoru a jděte dolů na chlapecké záchodky pro plát (Turtle). Poté využijte schodů pro sestup do druhého podlaží.
V pokoji 201 naleznete zapalovač a v 204ce další plát (Hatter). Na hrozivou příšeru použijte balíček s krví a frčte dolů do prvního podlaží. Ředitelova kancelář bude obsahovat nejenom nástroj k uložení hry, ale i důležitý poslední plát (Queen). Zastavte se v kuchyni pro léčivý lektvar a z vedlejší kanceláře si půjčete krabici s náboji. Važte cestu zpět do druhého podlaží a zde najděte sesterské centrum. Do připravených pozic vložte pláty v následujícím pořadí - modrý, zelený, žlutý, červený a otevřou se tajemné dveře.

ILUZORNÍ NEMOCNICE (POKRAČOVÁNÍ)

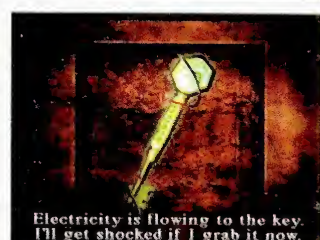
Věci k nalezení: **desinfekční alkohol, krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x), videokazeta, kladivo, klíč od ošetřovny, náboje do pistole, klíč od skladiště v suterénu.**
Proběhněte předoperačním kumbálkem do operačního sálu a bleskově sbalte klíč od skladiště v suterénu.
S klíčem v kapse projděte halou a vydejte se na jednotku intenzivní péče. Seberte desinfekční alkohol a krabici první pomoci z pokoje číslo 206.
Nalezněte výtah a použijte ho pro sestup do suterénu. Tam z márnice seberte léčivý lektvar a ampuli. V místnosti s generátorem naleznete kladivo. Do skladiště si odskočte trošku vylepšit zásoby munice a povšimněte si skříňky, kterou se patrně již v minulosti pokoušel někdo hýbat. Dostaňte se za ní a posuňte ji, čímž odhalíte tajnou chodbu.
Mříže polijte alkoholem a zapalte to. Tím odstraníte popínavé rostlinky blokující váš další postup. Projděte následujícími dveřmi a po chvilce narazíte na další nalevo.
První dveře po pravé straně skrývají videokazetu a poslední místnost po levé straně obsahuje klíč od ošetřovny. Nyní jděte zpět do pokoje 302 a pro-



















táhněte se do ošetřovny na prvním podlaží. Probudíte se ve skutečné nemocnici.

CESTA K ANTIKVARIÁTU

Věci k nalezení: klíč od antikvariátu, sekera.

Seberte zapomenutý klíč a vydejte se do antikvariátu, který se skrývá v pravém horním rohu mapy. Odklapněte zámek a narazíte na další schovávačku. Následujte cestu dolů do kaple a na konci naleznete sekeru. Užijte si další animované sekvence a možná byste se mohli probudit v trošku jiné verzi kaple.

ILUZORNÍ MĚSTO
& PIKNIK S BOSSEM

Věci k nalezení: krabička první pomoci, náboje do brokovnice (2x).

Opusťte budovu a odloudejte se dolů Simmonsovou ulicí, kde naleznete díru v drátěném plotě po levé straně. Jděte nahoru po eskalátorech na druhé straně a po své levici naleznete pokoj obsahující dvě krabice s náboji do brokovnice a trochu toho léčiva. Pokračujte dále cestou koridorem a po chvilce narazíte na skryté dveře, neboli dalšího šéfa úrovně. Otočte se a bleskově seberte loveckou brokovnici. Nabijte ji a palte do malého stvořeníčka za sebou. Vyčkejte, až prorazí část povrchu, a poté do něj ládujte další dávky, dokud se neproboura zdí.

Zpátky v nemocnici se v ošetřovně pusťte do řeči s Lisou. Po krátkém rozhovoru se připravte na další utkání s druhou částí šéfa, s kterým jste si snažili vyřídit účty před okamžikem. Zápas se bude odehrávat na střeše a je dětsky snadný. Stačí ze vzdálenosti posílat jednu dávku broků za druhou a šéfík se odporoučí dříve, nežli si uvědomíte, že tam stál.

STOKY

Věci k nalezení: krabice s náboji (5x), klíče od stok (2x), mapa stok, krabice první pomoci, léčivý lektvar (4x), náboje do brokovnice (3x) a do pušky.

V nemocnici si uložte pozici a z kavárny na rohu Simmonsovy a Koontzovy ulice seberte léčivý lektvar. Pokračujte v cestě Simmonsovou ulicí k policejní stanici (Saganova ulice), kde seberte hrst nábojů. Poté přeběhněte most do starého Silent Hillu. Nezapomeňte sebrat lektvar z barelu po pravé straně.

Znovu se ocitnete před školou. Rozbijte zamčenou bránu kladivem a projděte do stok. Pokračujte v cestě nejprve doleva, poté doprava a dostanete se do místnosti se třemi dveřmi, které skrývají klíč od stok a mapu. Horní část stok obsahuje tunu munice, ale k tomu, abyste se tam dostali, budete muset jít odsud na jih do velké místnosti se zamčenými dveřmi.

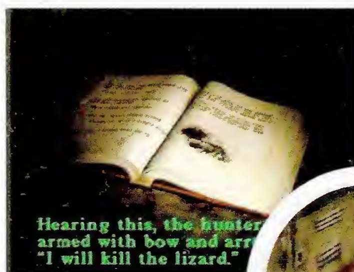
Novým klíčem rozlomte zámek a sledujte cestu (po žebříku nahoru). Vydejte se na jih a poté na východ podél koridoru. Dostanete se do místnosti s léčivým lektvarem a nějakými náboji. Pokračujte na jih a na západ, čímž vstoupíte do slepé uličky s krví pocákanými zdmi. Prohledejte kaluž a naleznete další klíč od stok. Nakonec jděte zpátky na východ, dál od zamčených příšer a pryč ze stok.

„RESORT" ÚZEMÍ

Věci k nalezení: mapa, náboje do brokovnice, klíč od motorky, magnet, náboje do pistole, náboje do pušky (3x), krabička první pomoci, Kaufmanův klíč, recept, léčivý lektvar (6x), bezpečnostní klíč.



Víte o tom, že hra obsahuje různé konce? Pokud chcete shlédnout ten špatný, tak nechejte motorku na pokoji. Po levé straně je budova obsahující kopu nábojů, krabici první pomoci a v jižní části na nástěnce je skryta mapa. Doktor Kaufmann vás bude očekávat v Ančině baru ke krátkému rozhovoru. Ještě předtím, než opustíte









TOP SECRET





bar, seberte recept, klíč, uložte si pozici a vezměte léčivé lektvary z rohu místnosti. Recept pečlivě prozkoumejte, čímž získáte kód ke dveřím indického běžce (Indian Runner). Vydejte se tam a za pomoci získaného hesla odemkněte vstupní dveře. Uvnitř seberte léčivo a náboje do pušky. Podívejte se na zeď a svůj zrak zaměřte na poznámku obsahující kód od dveří k Normanově hospodě, kde naleznete doktora Kaufmanna.
Opusťte „běžce" a vydejte se na jih do Haerbyho hospody. Z pohovky seberte magnet a protáhněte se otevřenými dveřmi. Uložte si pozici a pokračujte, dokud se nedostanete ven. Běžte do pokoje tři, seberte lektvar a protáhněte se kolem velké truhly, kde použijte magnet k získání klíče od motocyklu. Vraťte se zpět cestou, kterou jste přišli, a vstupte do dveří, v kterých jste ještě nebyli. Dostanete se do garáže obsahující náboje do brokovnice, léčivý lektvar a použitím nového klíče získáte malou skleněnou ampulku. Opusťte hospodu a běžte Sandfordovou ulicí, přičemž se držte levé strany. Mějte oči na stopkách, a pokud jste dostatečně vytáhli tykadla, tak byste měli narazit na schody, na jejichž konci se skrývají náboje do pušky a léčivý lektvar. O kousek dále naleznete vstup do alternativní sekce úrovně.



ILUZORNÍ „RESORT"

Věci k nalezení: náboje do pušky, pistole a brokovnice, krabičku první pomoci, léčivý lektvar (2x).
Vyrazte dolů malou alejí do severozápadní části a objevíte další dávku léčiva a příjemných nábojů do brokovnice. Po cestě k majáku narazíte na loďku. Vklouzněte do ní a nahoďte konverzaci se Cybil. Seberte náboje do pušky, léčivý lektvar, náboje do pistole a nakonec si uložte pozici.
U majáku si přivlastněte krabici první pomoci a vydejte se nahoru, kde na vás bude čekat Alessa. Opuštěním majáku se znovu dostanete do loďky. Uložte si pozici a vydejte se do Sandfordovy ulice. Otevřete dveře a protáhněte se do dalšího systému stok.

ZÁBAVNÍ PARK

Věci k nalezení: léčivý lektvar (2x), krabice nábojů, mapa.
Sbalte mapu u vchodu a vydejte se do levého rohu pro krabici nábojů a léčivý lektvar. O několik výklenků zpátky naleznete další léčivo. Seberte ho a vstupte do zábavního parku.
Stánek se zmrzlinou po levé straně v sobě skrývá pozici k uložení hry.
Na opačné straně naleznete kolotoč, kde vás bude očekávat Cybil. Bohužel je zrovna v zombie podobě a vám nezbude nic jiného, než ji trošku vylepšit salvou z brokovnice. Počkejte si na okamžik, až začne střílet (obratně se vyhýbejte kulkám), a ve chvíli, kdy vyplýtvá všechnu munici, ji dodělejte. Pokud chcete shlédnout dobrý konec, prokažte trošku lítosti a použijte láhev s lektvarem z nemocnice.

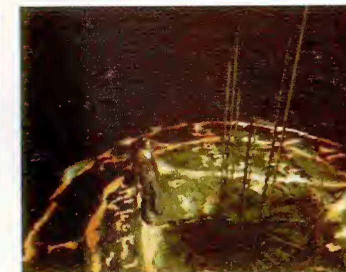
NICOTA
PRVNÍ PODLAŽÍ

Věci k nalezení: krabice první pomoci, krabice nábojů do pistole a brokovnice, kleště, šroubovák, kámen času, Ophelin klíč, Hagithův klíč, Solomonův amulet.
Probudíte se v nemocnici s Lisou. Krátce si s ní pokecejte a poté se vydejte k výtahu. Použijte ho pro cestu do suterénu, kde naleznete učebnu. Za vedlejšími dveřmi se nacházejí kleště spolu se šroubovákem. Obě věci si hbitě přivlastněte a spěchejte zpět do prvního podlaží.
V pokoji po pravé straně naleznete kohoutek. Použijte na něj kleště a získáte Opheliin klíč. Ten aplikujte na vstup kousek od dveří do suterénu. Bude následovat další z oblíbených puzzlů hry, ve kterém postupujte následovně. Na Sagittariusově ovladači nastavte šestku, čtyřku na Taurianově a u blíženců zadejte osmičku. Pokud jste postupovali správně, měli byste získat kámen času.
Jděte hlavním vchodem, kudy jste přišli, a na konci koridoru se připravte na setkání s dveřmi. Zadejte správný kód - ALERT - a pokračujte do následující místnosti, kde seberte Solomonův amulet. Kromě amuletu v místnosti naleznete i čekající Lisu, se kterou si krátce pohovořte.
Nyní se vraťte zpět do haly s výtahem. Nasměrujte se k němu čelem a proveďte otočku o sto osmdesát stupňů. Vstupte do místnosti přímo před nosem a použijte kámen času na hodiny. Seberte Hagitův klíč, trochu nábojů do brokovnice a krabičku první pomoci.























Pokud chcete, tak si v tento okamžik uložte pozici. Jděte dolů na konec haly a použijte Hagitův klíč na dveře. Naskočte do výtahu a frčte do druhého podlaží.

NICOTA
DRUHÉ A TŘETÍ PODLAŽÍ

Věci k nalezení: náboje do brokovnice a pistole, prsten, Mercuryho znak, klíč od ptačí klece, kamera, Phalegův klíč, léčivý lektvar.

Vydejte se do třetích dveří po levé straně a seberte Mercuryho znak, náboje do brokovnice a prsten. Poté se vydejte dveřmi na konci haly a v dalším koridoru si přivlastněte kameru a krabici ze sesterského centra. Pokračujte vpravo a soustřeďte se na poslední levé dveře. Vstupte do pokoje a sundejte plát ze stěny, čímž odhalíte Aratronův klíč. Zatím na něj ale nešahejte, protože je nabitý elektřinou a hra by skončila vaší okamžitou smrtí. Proskočte zborcenými dveřmi (poslední dveře na stejné straně jako ty, kterými jste zrovna prošli), čímž se vrátíte do prvního podlaží.



Za asistence výtahu se dostaňte do třetího podlaží a pečlivě prozkoumejte obrázky před sebou. Měli by vám dát dostatek informací k získání kódu k nadcházejícím dvěma dveřím. Z první místnosti seberte léčivý lektvar a z té následující klíč od ptačí klece. Poté se vraťte zpět do prvního podlaží a z ptačího pokoje po levé straně od výtahu seberte Phalegův klíč, který urychleně použijte na adekvátní dveře. Za levými dveřmi si uložte pozici a připravte se na věc, začíná přituhovat.

POSLEDNÍ KAPITOLA

Věci k nalezení: krabice s náboji do pistole, Bethorův klíč, Ankh (egyptský symbol života), Aratronův klíč, Melchiorovu dýku, léčivý lektvar, Ouroborosův disk.

Ze skříňky v první místnosti po pravé straně bez ostychu seberte Melchirovu dýku. Předtím ale musíte na řetěz použít prsten z předchozí pasáže (přece jste neočekávali, že takto klíčovou věc naleznete jen tak pohozenou na podlaze). Následující místnost skrývá náboje, léčivý lektvar a Bethorův klíč schovaný ve fazolích v rosolu.

Zpátky v hale se vypravte do místnosti přímo naproti a ze stolu seberte Ankh. Poté se vydejte do místnosti napravo a vypněte generátor. Nyní se již můžete vrátit zpět do místnosti s elektricky chráněným klíčem a ze stěny ho bez obav sebrat. Zpátky Phalegovými dveřmi se protáhněte do poslední místnosti po pravé straně a seberte Ourobosův disk.

S diskem v kapse jděte do poslední neprobádané místnosti a vsuňte pět artefaktů do přichystaných slotů ve dveřích (Ankh, Solomonův amulet, Mercuryho znak, Melchiorovu dýku a Ouroborosův disk) a vydejte se tajnou chodbou.

VELKÉ FINÁLE

Věci k nalezení: konec hry!

Samotný závěr hry se začíná rýsovat na obzoru. V závislosti na tom, jak jste v průběhu hry postupovali, se vám přehraje animovaná sekvence a je nutné podotknout, že každý z konců má svého unikátního závěrečného šéfa. Na záporňáckém konci vás bude očekávat Alessa. Před ní se stačí mít na pozoru, uhýbat smrtonosným bleskům a učit ji tancovat za pomoci pušky. Kladný konec je rovněž jednoduchý a lze použít totožnou taktiku jako s Alessou ...

Ještě než zavřete časopis a půjdete spát, podívejte se do tabulky různých konců. A to je ode mne k *Silent Hillu* opravdu vše, začněte pomalu sbírat síly na *Final Fantasy VIII*.

Chalid Himmat







KONEC DOBRÝ?

***Silent Hill* obsahuje pět různých konců:**

DOBRÝ
Použijte všechny věci od doktora Kaufmanna z Ančina baru a nezapomeňte využít i klíče od motorky. Bohužel musíte zabít mladou Cybil.

DOBRÝ+
Udělejte všechny Kaufmanovy věci, ale nakonec si zahrajte na hrdinu a zachraňte policistku.

ŠPATNÝ
Stačí ignorovat všechny stránky morálky a lidského svědomí, nechat Kaufmanna na pokoji a s chutí zabít Cybil.

ŠPATNÝ+
Je o kousíček lepší. Opět ignorujte Kaufmanna, ale zachraňte mladou slečnu.

PODIVNÝ UFOUNSKÝ KONEC
Po dosažení dobrého+ konce obdržíte magický kámen. Ten stačí použít na několika následujících bodech a dočkáte se speciálního konce hry.

- **Na střeše školy.**
- **Před bitvou s můrou.**
- **V motelu, před pokoji.**
- **Na mostě před lodí.**
- **V „Resort“ území.**
- **Na střeše majáku.**

NĚJAKÉ DOTAZY?

NEVÍTE JAK POKOŘIT VAŠI OBLÍBENOU HRU ČI POSTRÁDÁTE ŽIVOTNĚ DŮLEŽITÝ CHEAT ? NENÍ PROBLÉM.

1



2



Máte nějaké dotazy? Napište nám. Tentokrát se dostalo na hrdiny poskakující po plošinách: Croca [1], Spyra [2] a Crashe [3].

V této rubrice vám odhalíme jakákoliv tajemství a seznámíme vás i s těmi nejztracenějšími cheaty. Stačí poslat dopis s dotazem do naší redakce či emailem přímo na adresu *chhimmat@score.cz* (nejrychlejší a nejspolehlivější ze všech způsobů), a my se o vás postaráme, buďte klidní.
Ještě taková maličkost závěrem. Pokud sháníte pouze cheat či radu, nadepište viditelně svůj dopis slovy „ND". Nám to usnadní jeho zpracování a vy se tak dočkáte rychlejší odpovědi.

PŘÍPAD KROKODÝL

Mám opravdu, ale opravdu veliký problém ve hře *Croc 2*. Můžete mi prosím poskytnout nějaké cheaty? Prosím!!!
Petr Novotný, Praha 2

Zkuste použít níže uvedený univerzalní cheat (přeskočení úrovně, extra životy) a mělo by být po problémech. Podržte L1 a naťukejte T, L, L, R, S, U, U, L, O. Jakmile tohle všechno správně provedete, podržte ještě tlačítka R1 a R2 k otevření zcela nového menu.

HON NA DRAKA

Vím o tom, že se ve druhé úrovni (Dream Weavers) schovávají tři dráčci. Vidím je, slyším, ale za žádných okolností se k nim nemohu dostat, a bez toho nejsem schopen dokončit hru. Je to chyba programu, nebo jsem takto neschopný? Zbavte mne prosím tohoto věčného šílenství, jíž se trápím skoro věčnost.
Jakub Volný, Pardubice

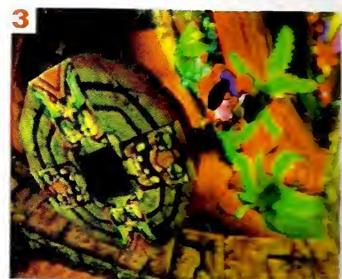
Ano, třetí drak v „Haunted Towers" v *Spyru* je lehce nepolapitelný a věřte tomu, že Jakub není jediný čtenář, který nám ohledně této věci píše. Pokuste se rychle přeběhnout dolů super nabíjecí rampou a proklouznout skrze poslední dveře po pravé straně v místnosti plné dveří. „Supercárzněte" odsud doleva a dostanete se na okraj vchodu do zámku. Urychleně běžte k první rampě a skočte do tajného vchodu. Tím ovšem sranda nekončí. Pokračujte dále v cestě pokoji, dokud se nedostanete ke schodišti plnému opevněných duchů. Usmažte kouzelníka na vrcholku a ukradněte polibek od víly. Dráček se tu uhnízdil. Stále máte problémy? Zde vám přinášíme pár cheatů, které by vám je mohli, pomoci vyřešit. Napište S, S, S, S, S, S, C, U, C, L, C, R, C a získáte devadesát devět životů. Úroveň si můžete vybrat napsáním S, S, C, L, R, L, R, C, U, R, D.

JAK POSTAVIT METROPOLI ZA PÁR CHEATŮ?

Hraji skvělou strategii *Sim City 2000* a potřeboval bych od vás pomoc ve formě nějakých těch cheatů. Za případnou asistenci předem děkuji.
Lukáš z Červených Pecek

Co byste řekli 1 milionu dolarů (ve 2D hře)? - označte si informace o městě z „Budget" menu. Na „Budget" obrazovce podržte R1 a stiskněte ⊗, ◎, △, ▢. Pusťte R1 a přidržte L1. Stiskněte ⊗, R2 a stiskněte L2. Stiskněte ⊗, ◎, △, ▢ a nakonec pusťte L2. Úspěšnost vaší akce bude potvrzena příjemným aplausem. Ale pozor, tento cheat je možné použít toliko jednou za hru!
Maximální policie, požárníci o vojsko (v 2D hře) - normální kurzorovou šipkou označte a zase zrušte odesílací příkazy (dispatch tool). Nyní jděte do ukazatele stavu (status), a zatímco budete kurzor držet uvnitř tohoto ukazatele stiskněte

3



←, →, ←, →, ◎, ⊗. Použijte libovolnou z možností (třeba požárníky, policii nebo vojsko) a nastavte vše na maximální hodnotu, nehledě na počet stanic, které máte k dispozici.

CRASH BANDICOOT 3 ŘÁDÍ!

Pustil jsem se do *Crashe Bandicoota* trojky, ale během hraní jsem zaznamenal jisté potíže, a tak bych vřele přivítal hrstku cheatů k tomuto pěknému titulu.
Martin Routner

Bohužel se nám k této hře podařilo sehnat pouze jeden cheat, ale jedná se o docela zajímavý kousek, a tak jsme se ho rozhodli otisknout. Stačí kdykoliv během hry stisknout zároveň tato tlačítka - △ + ◎ + ⊗ + ▢. A co se bude dít? Říká vám něco termín Uka Uka? Výsledek na sebe nenechá dlouho čekat, čili se nechejte překvapit.

Chalid Himmat



OVNICE - ČÍM VÍCE MISÍ DOKONČÍTE, TÍM VĚTŠÍ BONUS ZÍSKÁTE A ZÍSKÁTE PŘÍSTUP DO VÍCE MISÍ. TOTO DEMO VÁM UMOŽŇUJE VYZKOUŠET SI SVÉ BOJOVÉ VLASTNOSTI HNED V NĚKOLIKA ÚKOLECH. MY JEN DOUFÁME, ŽE VÁS USPOKOJÍ - ALESPOŇ DO DOBY, NEŽ SE PLNÁ HRA OBJEVÍ NA TRHU



POUŽITÍ DISKU 20: nahrajte si ho a pomocí tlačítek doprava a doleva si prohlédněte nabídku her. Zvolené demo spustíte zmáčknutím ⊗. Po skončení některých demo ukázek budete svou konzolu muset resetovat.

Quake II

■ VYDAVATEL: Activision
■ STYL: 1st person střílečka
■ PROGRAM: hratelné demo

Tak konečně tu máme tu nejtoužebnější očekávanou konverzi z PC na PlayStation všech dob. Na PC se kopií této hry prodalo na milion kusů, a díky našemu si jako první můžete vyzkoušet, jak že to vlastně ta playstationová verze vypadá. Vypadá hodně dobře: na grafice byste chybu hledali marně a hratelnost ji nepochybně zařadí po boku těch nejklasičtějších titulů. Skutečně. Na začátku dema sice nejste nějak super vyzbrojeni, ovšem naštěstí ti přiblblí kyborgové mají všude kolem spoustu ohromných pušek, a tak pochopitelně není lepší věci, než je sesbírat...

Úkol máte zde celkem jednoduchý - přežijí jen ti nejsilnější. Ze všech stran se na vás budou vrhat vesmírné potvory, a tak palte na vše, co se jen pohne. A abyste se náhodou nedostali do potíží, palte úplně pořád... Přejeme vám šťastný lov!

Abychom nezapomněli, již se můžete těšit ještě na jedno speciální demo *Quake II* chystané pro nejbližší budoucnost.

■ Ovládání



↑	dopředu
↓	dozadu
←	obrat doleva
→	obrat doprava
⊗	střelba
◎	předchozí zbraň
▢	výskok
△	další zbraň
R1	pohled nahoru
R2	úkrok doprava
L1	pohled dolů
L2	úkrok doleva



***Quake II* - vybijte si svou agresivitu a s ní i několik mimozemšťanů, když už jste se do toho dali.**

■ Další rysy
Kompletní verze hry má jeden z vůbec nejlepších režimů pro čtyři hráče. Dále zde najdete legendární obyčejný Deathmatch, Team Deathmatch a Versus - každý hráč dostane na začátku určitý počet životů, přičemž vítězem se stává ten, kdo vydrží nejdéle naživu.

■ Další informace
Vymasakrujte si cestu zpět na stranu 48. Tam najdete náš explodující Play-Test.





Proč vyhazovat desetitisíce za drahá pécéčka? Kvůli *Quake II* určitě už ne.

Dino Crisis

■ VYDAVATEL: Virgin Interactive
■ STYL: hororová adventura
■ PROGRAM: hratelné demo

Zrůdná hra jako vystřižená z Jurského parku a také po čertech dobrá. O tom vás ostatně přesvědčí i při svém nejnovějším vystoupení v PSM, jež se odehrává právě na tomto demo disku. Nicméně pokud byste náhodou o *Dinovi* dosud nic nevěděli, pak vězte, že to není hra o Janu Kollerovi, nýbrž příběh šíleného profesora, který zmizí poté, co na odlehlém ostrově zkoumá formy alternativní energie. Něco se jaksi zvrtne a ostrov se začne hemžit šílenými dinosaury - co se přesně událo, to máte vyšetřit vy a váš tým. Okamžitě po příjezdu na ostrov jste od svých kamarádů odtrženi a vše pak člověk musí podnikat sám na vlastní pěst. Avšak pozor! Tato hra rozhodně překonává limity současných zástupců žánru známého jako „survival horror", a tak některým lidem polezou oči z důlků, ty slabší povahy možná dokonce vyskočí z kůže.

Toto demo vám přináší možnost vyzkoušet si tři úrovně hry. V každé z nich je váš úkol jednoduchý na pochopení, obtížný na provedení: musíte zůstat naživu tak dlouho, abyste záhadě dokázali přijít na kloub.





Na tomhle ostrově vás čeká pár nemilých překvapení. A nedržte se tak křečovitě toho plyšového medvídka!

■ Ovládání

⊗/START	start
↑	chůze dopředu
↓	chůze dozadu
←	otočení se vlevo
→	otočení se vpravo
△	běh (podržet stisk)
◎	inventář
▣	reset
⊗	jednání (otevírání dveří, zkoumání předmětů)
R1	zamíření zbraně (podržet tlačítko, stiskem ⊗ se střílí)
R2	rychlý obrat o 180°

Upozornění: Stiskem $ demo v jakémkoli okamžiku resetujete.

■ Další rysy

V kompletní verzi hry se během pátrání po profesorovi setkáte s mnoha dinosaury. Jenom nesmíte podceňovat inteligenci těchto prehistorických potvor. Možná vypadají jako mouchy snězte si mně, ale ve skutečnosti jsou pěkně mazané. Často se vám třeba stane, že na vás zaútočí nějaká potvora, která předtím již dlouho předstírala, že je mrtvá...

■ Další informace

Proklestěte si cestu na stranu 56 tohoto PSM, odměnou vám bude pitevní nález o *Dino Crisis*.

This Is Football

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: fotbal
■ PROGRAM: hratelné demo

Rozhodně jedna z nejlepších fotbalových her všech dob, ne-li úplně nejlepší. Lidi od SCEE o *This Is Football* mluví v samých superlativech. Nedivte se jim, kdyby se vám podařilo udělat jeden ze zdaleka nejlepších fotbalových simulátorů na světě, asi byste taky neoplývali skromností. Posuďte sami...

■ Ovládání

ÚTOK

⊗	krátká / střední přihrávka (při vojím stisku ⊗ rychlá narážečka)
◎	dlouhá přihrávka
▣	střela
△	sprint (při poklepání); nakopnutí dopředu (při stisknutí)
⊗	balón do uličky (zároveň podržte R1)
L2/L1	kličky

OBRANA

⊗	bránění blokováním
▣	skluz
R1	změnit defenzivního hráče

Toto je jenom to nejzákladnější ovládání, které potřebujete ke hře. Pochopitelně časem objevíte velké množství dalších fint a nových pohybů - zkoušejte dvojí stisky, různé kombinace nebo delší dobu tlačítka držet, uvidíte, co se stane. U standardních situací (vhazování, odkopy od brány) uvedete míč do hry stiskem ⊗ nebo ◎.

Již v tomto demu si můžete vyzkoušet velmi omezenou verzi replay systému, jímž se hra pyšní - při After Goal Replay stačí stisknout SELECT. Dostanete se tak do Manual Replay režimu a pak budete už jen následovat pokynů na obrazovce.

■ Další rysy

Kromě mnoha jiných rysů obsahuje hra rovněž režim pro osm hráčů. A tak máte-li hodně kamarádů, vřele doporučujeme jako zpestření party.

■ Další informace

This Is Football by se měl na pultech objevit až v únoru roku 2000. Recenzi vám nabídneme okamžitě, jakmile se nám dostane do rukou konečná verze. PrePlay je k dispozici právě v čísle, které třímáte v rukou.







Už vás nebaví *ISS Pro*? Leze vám krkem *FIFA*? Pak je možná toto pro vás to nejlepší řešení.

Metal Gear Solid Special Missions

■ VYDAVATEL: Konami
■ STYL: stealth/strategie
■ PROGRAM: hratelné demo

Po obrovském úspěchu *Metal Gear Solid* se Konami sklonilo před voláním fanoušků o další pokračování hry se Solidem Snakem. *MGS: Special Missions* je takovým zvláštním pokračováním jednoho z nejoblíbenějších titulů pro PlayStation, který dodnes patří k bestsellerům, a to od jeho vydání uplynulo už osm měsíců. Největším rozdílem mezi původní hrou a tímto pokračováním je to, že *Special Missions* nemají žádný příběh. Základem je jednoduchá rovnice - čím více misí dokončíte, tím větší bonus získáte a získáte přístup do více misí. Toto demo vám umožňuje vyzkoušet si své bojové vlastnosti hned v několika úkolech. My jen doufáme, že vás uspokojí - alespoň do doby, než se plná hra objeví na trhu.

■ Ovládání
⊗ plazení
◎ konání
◎ zbraň
Ⓐ 1st person pohled

■ Další rysy
Volným základem hry je VR Training Mode původní hry. Plná hra by měla mít kolem 300 misí. Ty se odehrávají ve čtyřech hlavních oblastech, z nichž všechny řádně procvičí vaši obratnost a inteligenci. Úkoly se liší od poměrně jednoduchých „puzzles" až po extrémně komplikované. Například musíte vyšetřit vraždu - to se pak naplno projeví, jaké máte deduktivní schopnosti.

■ Další informace
Když se vám podaří proplížit se až na stranu 62, aniž by vás někdo viděl, budete svědky toho, jak si PSM na *Special Missions* řádně posvítil.

Co dělat, než se objeví nějaký *MGS 2*? Nejlepší, co můžete učinit jako přípravu, je cvičit své schopnosti v těchto úkolech.

40 Winks

■ VYDAVATEL: GT
■ STYL: plošinovková strategie
■ PROGRAM: hratelné demo

Tak hezky se uložte do postýlky, vezměte si k sobě náš demo disk a připravte se vstoupit do říše spánku. Tato „snová" adventura od GT má v hlavních rolích postavy jménem Ruff a Tumble. Vy se k nim připojíte v jejich úsilí zachránit tzv. 40 Winks (to jsou stvoření, která dohlížejí na to, aby se vám spalo co možná nejklidněji. Na druhé straně stojí NiteKap, pán nočních můr. Vaším úkolem je procházet jednotlivé úrovně a sbírat kolečka, která vám umožní přístup do další roviny. Hlavně poctivě sbírejte „Z" - ty vás ochrání před nejrůznějšími potvorami, které jistě na cestě potkáte. V půli trasy narazíte na zvláštní krabici - skočte dovnitř a Ruff se na chvíli stane mečem vyzbrojeným ninjou.

■ Ovládání

START	Start/pauza/volby
Ⓐ	pohyb kamerou za zády, přidržíte-li, poskytuje pohled první osoby
◎	útok
◎	útok na dlouhou vzdálenost
◎	speciální pohyb (běh)
◎	skok
⊗	skok
L1	obrat kamery doleva
R1	obrat kamery doprava
←/→	směry na joypadu (postavy jdou v tom směru, který stisknete)
Analog	Levá páčka ovládá postavičku, pravá pohybuje kamerou.

■ Další rysy
V kompletní verzi hry můžete hrát buď jako Ruff nebo Tumble a můžete se proměňovat v robota, ninju nebo pohádkovou bytost. Jednotlivé úrovně hry jsou nádherně animovány, dvojčata se střetnou s piráty, narazí na hrady a dinosaury.

■ Další informace
Vypadá to velice dobře, ale nezhasínejte lampičku do příštího čísla, kde se dočkáte PlayTestu.

Tohle demo vám podle našeho názoru docela lehce nahradí spánek. Ale nemusíte náhodou zítra do školy?



Tarzan

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: 2D plošinovka
■ PROGRAM: hratelné demo

Poslední disneyovský titul pro PlayStation stojí blíže Malé mořské víle než Pocahontas a bez jakýchkoli pochyb patří mezi to nejlepší, čeho se nám od milého strýčka Walta dostalo. Nádherná grafika, plynulá hratelnost a také, ehm, ehm, soundtrack od Phila Collinse - to jistě zabere. Hra by se měla objevit současně s masivně propagovaným filmem - disneyovský Tarzan je živoucím příkladem toho, že z dobrého filmu lze kupodivu někdy udělat i dobrou hru.

Naše demo začíná někde v půlce hry: Tarzan konečně dospěl z dítěte, jímž byl v prvních úrovních hry. Autoři se rozhodli nevydat se lineární cestou většiny dvojrozměrných plošinovek, namísto toho můžete donekonečna odbočovat - k tomu ostatně stačí tlačítka na joypadu. Po cestě můžete zneškodnit opice dobře mířenými hody ovocem.

■ Ovládání
START Start pauza
△ nízký hod
◎ výskok
⊗ skok
□ vysoký hod
L1 švih nožem
R1 bodnutí nožem
L2 změna ovoce (po směru hodinových ručiček)
R2 změna ovoce (proti směru hodinových ručiček)

Pohyby na laně:
← zhoupnutí doleva
→ zhoupnutí doprava
↑ šplh nahoru
↓ šplh dolů
⊗ pustit liánu (když ji pustíte na vrcholu výkyvu, přeskočíte z liány na liánu).







Má to nažloutlou barvu a lítá to po džungli, co to je? Odpověď na tuto otázku vám sice samotné hraní nijak neusnadní, ale přesto, co to je?

■ Další rysy
V plné verzi této dvojrozměrné plošinovky sledujete vývoj Tarzanova života od „kolébky" až po problémy vzniklé v dospělosti. Na konci každé úrovně vás jako odměna čeká klip z filmu. Extra klipy a bonusové úrovně získáte tehdy, když se vám podaří sehnat buď čtyři slupky, nebo sesbíráte-li písmena, která dohromady dají jméno Tarzan. Obě tyto věci lze nalézt i v demu.

■ Další informace
Zhoupněte se na stranu 64, uvidíte, jak se na Disneyho nejnovější výtvor díváme my.

Legacy Of Kain: Soul Reaver

■ VYDAVATEL: Eidos
■ STYL: akční adventura
■ PROGRAM: hratelné demo

Každé společenství má své podivíny, ovšem ten, který přichází z *Legacy of Kain: Soul Reaver*, je patrně to nejpodivnější ze všech. Vždyť tenhle hrdina je tam ještě ze všech nejnormálnější! V tomto úplně novém demu hrajete Raziela, upíra toužícího pomstít se svému vrahovi Kainovi. Je už dlouho mrtvý a pohybuje se ve světě, který vůbec nepoznává, musí vysávat duše jeho zlým obyvatelům, aby se vracel do skutečného života (do materiální paralely světa). Energie je však vzácná, a když ji ztratí docela, je uvržen zpět do spektrální paralely, kde může též pokračovat ve svém úsilí, ovšem pouze v podobě ducha.

Toto úplně nové demo vám ukáže jak spektrální, tak materiální plán, kde si vyzkoušíte také některé z prvních kouzel. Pro začátek najděte pochodeň, zapalte ji a odneste bohu ohně. A pak? Pak už se o sebe musíte postarat sami...

■ Ovládání
←↓→↑ D-pad pohyb (běhání, létání, šplhání a plavání)
Analog používáte-li analogový ovladač, budete pohyb Raziela ovládat levou páčkou
⊗ výskok/plavání
L1+⊗ výskok vysoko/rychle dopředu
poklepat ⊗ poklepat na # Raziel použije křídla k letu (podržte ⊗)
poklepat □ útok / pohyb s předměty, otevírání dveří, zapínání vypínačů/výběr kouzla z menu
poklepat △ vysát omráčené nepřátele/ zasazovat smrtící údery/ zamířit a střílet projektily
L1 přikrčit se
R1 plížit se / postavit se nejbližšímu nepříteli
poklepat R1 změna nepřítele
L2/R2 pohyb kamerou kolem Raziela
L2/R2 vstup do režimu look-around (pro rozhlédnutí)
SELECT Select stiskem se vstupuje do Glyph menu, dalším stiskem se menu zavře
START Start start/pauza/
←↑→↓ výběr položky v menu
⊗ potvrdit výběr v menu

■ Další rysy
Soul Reaver nemá žádné úrovně. Je to jedna souvislá duchovní propast a hratelnost, je tudíž prakticky kontinuální, s výjimkou několika FMV sekvencí.

■ Další informace
Soul Reaver dostal vskutku nepozemské hodnocení 9/10, a to už v PSM 12.





Máte před sebou téměř nekonečný prostor - vaším úkolem je vysávat duše, jen tak totiž udržíte Raziela naživu.

Afrika Shox

■ VYDAVATEL: Sony music/Hard Hand
■ STYL: techno-hiphop
■ PROGRAM: hudební klip

Po úspěchu svého prvního alba nazvaného Leftism, před čtyřmi roky, je Afrika Shox vůbec prvním singlem z nového alba slavné kapely Leftfield nazvaného Rhythm and Stealth. A hned se díky tomuto klipu dostalo do škatulky „kontroverzní". Ve velké Británii se dlouze diskutovalo o zákazu tohoto krátkého snímku. Zde máte šanci přesvědčit se proč. Vychutnejte si rafinované záběry v klipu, z nichž většinu má na starosti muž jménem Chris Cunningham (též autor slavného klipu Frozen pro Madonnu či Only You pro Portishead). Pokud náhodou nevíte, kdo jsou Leftfield, napravte to tím, že otočíte na stranu 14.



To ale muselo bolet! Naštěstí dnešní filmaři mají k dispozici speciální efekty.







Final Fantasy VIII

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: RPG
■ PROGRAM: Videoclip

Podařilo se nám sehnat ještě jeden klip z patrně nejsilnější hry letošních Vánoc. Toto nové video vám poskytne obrázek o neuvěřitelné grafické hloubce i nádherných krajinách, s nimiž se dopodrobna seznámíte ihned, jak si ji vložíte do přístroje. Je to důkaz toho, i když důkazy zde přece nejsou třeba, jak krásná je tato série ve svém osmém pokračování. Průměrný hráč bude na její dokončení potřebovat nějakých 120 hodin, a tak si raději už naplňte ledničku a kupte si extra dlouhou pásku do záznamníku. Chcete-li hru, se kterou přečkáte zimu až do jara, pak je to tato. Na straně 52 najdete velikánskou recenzi.





FFVIII: Tohle video naladí vaši mysl na ten správný finalfantasyovský akord.

Crash Team Racing

■ VYDAVATEL: SCEE
■ STYL: závodní
■ PROGRAM: videoklip

Zní to možná nepravděpodobně, ale máme za to, že se nám podařilo objevit hru, která je ještě lepší než skvělí *Speed Freaks*. Udělali ji lidé od Naughty Dog a je to další nefalšovaný „crashovský" titul. Návyková hratelnost, úžasná grafika, zábavná - to vše uvidíte i na tomto videu. A nebojte, již brzy budete mít hratelnou verzi, do té doby vezměte zavděk tímto klipem. Možná si říkáte, že to je jen další hra na způsob komedie, jakých se rojí mnoho, ale počkejte, dokud si ji nezahrajete. Vyjde už příští měsíc!













Koukněte se na lákavé video CTR. Hratelné demo bude brzy následovat.

Dopisy

feedback

ŠEDESÁTKRÁT JSME SE PŘED SPANÍM POMODLILI A JE TU OPĚT RUBRIKA DOPISŮ ČTENÁŘŮ PSM. ZDE JE PÁR NÁZORŮ, KTERÉ JSME POVAŽOVALI ZA ZAJÍMAVÉ, DÍKY VŠAK ZA VŠECHNY.



Ještě před samotnými dopisy malé upozornění: pokud nám budete psát dotaz týkající se cheatů a rad ve hrách, označte obálku či korespondák výrazným nadpisem „Nějaké dotazy?" nebo „ND". Ulehčíte nám tím trochu život.

LEI WU-LONG

...Dobře že recenze na hry nepřenecháváte svým anglickým kolegům a píšete své mnohem čtivější a humornější články. Mimoto, když hru recenzují Angličani, musíte si jí zahrát? Nebo pokud jde o nějaký brak, tak ji přeskočíte bez povšimnutí... Proč jsou vojáci v *MGS* tak krátkozrací? A proč už jsem vyhrál dvě hry?...

Dítě štěstěny tenhle Lei Wu Long, kterému se podařilo být dvakrát vylosován v soutěžích PSM. Pravda je, že tím, že někdo vyhraje, není diskvalifikován z dalších soutěží. K dotazům: snažíme se, vždy když je hra včas k dispozici, recenzovat vlastními silami. Z toho plyné, že pokud jde o překlad, neměli jsme ji možnost hrát do uzávěrky. Samozřejmě si později hru, alespoň informativně, zahrajeme (vždyť je to náš největší koníček!). Ale upřímně řečeno, najdou se hry, které z nás nikdo nikdy nehrál, například *Hugo*. A proč jsou vojáci v *MGS* tak krátkozrací? No, přece aby neviděli Snakea na dálku, to jste nevěděl?

JIŘÍ ŠEVČÍK A JEHO DCERKA MAGDALÉNA, BRNO

...Bylo by možné otisknout nějaký jednoduchý anglicko-český slovníček na nejčastější pokyny ve hře?... Byl jsem na Invexu rozčarován stánkem PSM, kam jsem hned první den chvátal. V deset hodin jsem ve stánku zastihl dvě slečny, které nic nevěděly, a například na dotaz na kazetu VHS s nápisem PlayStation mi jedna řekla, že se jedná o informace o PlayStation2, a druhá tvrdila, že to není pravda. Obě se nemístně smály, takže jsem raději odešel...

Nejsme si jisti, zda je slovníček nejčastějších pokynů (je jich opravdu jen pár) tak nutný, vždyť si stačí zmáčknout X a zkusit, co to udělá. Příště si to už člověk pamatuje. Kdyby se však tato potřeba ukázala být mezi našimi čtenáři akutní, nebude jistě problém něco takového připravit. Co se týče Invexu, pravdu měla slečna, která tvrdila, že ta druhá nemá pravdu. Videokazetu s ukázkami her na PlayStation jsme sice s sebou měli, ale rozhodně se nepovalovala na stánku, vždyť to byl jediný exemplář v celém Česku. Kdo přišel ve dnech pro veřejnost (nikoli tedy první den pro odborníky a novináře) mohl na velkých plátnech tyto ukázky vidět. A nejen to, návštěvníci měli možnost zúčastnit se celé řady soutěží a vidět prezentaci spousty nových her, které v té době nebyly ještě v obchodech. Za nemístný smích se omlouváme, naše děvčata jsou trochu veselejší povahy.

TOMÁŠ HAVRAN, MALÁCKY, SR

...Jak je možné, že Future Publishing nebude dávat na CD dema, která jsou od patnácti let? Vím, že PSM si kupují i mladší hráči, a samozřejmě nechci, aby se podporovaly brutalita a násilí, ale vždyť jsou to přeci jen hry, to, co se v nich děje, není přeci skutečnost... Zajímalo by mě, zda vyjde *Soul Calibur*, neboť jsem o něm dlouho nic neslyšel...

Názor Tomáše Havrana na brutalitu ve hrách je jeden z mnoha subjektivních. Objektivní bohužel (nebo díkybohu?) neexistuje. Nicméně vypadá to, že původní rozhodnutí Future nebylo tak horké, jak se původně zdálo, čehož důkazem je i CD tohoto čísla (*Quake II*, *Dino Crisis*). Uvidíme. My též sledujeme vývoj věcí se zájmem. Co se týče *Soul Caliburu* (pokračování *Soul Bladeu* od Namca), tato hra nakonec přehodila výhybku a směřuje do stanice Dreamcast. Je to asi nejsmutnější zpráva tohoto roku. Ke všemu ještě jde prý o naprosto mimořádnou a vynikající hru.

PETR RAŠEK, PRAHA 4

...Měl jsem možnost nahlédnout do německého PSM shodného s PSM 16 a zjistil jsem, že mají naprosto jiné CD, co se obsahu a povrchové úpravy týče, jak je to možné?... Bude z rubriky Dopisy (Feedback) měsíčník? Bude v Top Secret více podrobných návodů? Uvažujete o CD s plnou hrou, která není Yaroze?...

Možná jsme žili v bludu a mylně jsme se domnívali, že všechny mutace PSM mají stejná CD. Na beton víme, že britský originál má naprosto totožné CD jako my. Stejně tak všechny mutace malých a málo významných zemí, mezi něž patříme i my. Zkusíme to zjistit, i když praktický význam to mít nebude. Z rubriky Feedback měsíčník být nemůže, devadesát pět procent dopisů směřuje do Nějakých dotazů a to zajímavé ze zbytku sotva užívá tuto stránku jednou za dvě čísla. Top Secret si v budoucnosti zachová přibližně stejnou podobu jako nyní. CD s plnou hrou je zatím spíše pěkná pohádka na dobrou noc než realita a nezdá se, že by někdo z vlastníků práv byl ochoten tento stav měnit.

za PSM odpovídal
FariD Starman

P.S. Využíváme tohoto prostoru k omluvě. Týká se to PSM 19, kde se nám mimořádně „povedly" dvě hrubky. První se týká recenze *NHL 2000*, kde jsou nedopatřením uvedené citáty z recenze hry *G-Police 2*. Vedle této spíše komické záměny je tu ještě jedna fatální: hodnocení hry *Lego Racers* bylo omylem uvedeno 8/10, což nekorespondovalo ani s textem, ani s tabulkou Alternativ, kde bylo správně 5/10. Za případnou způsobenou újmu na duševním zdraví našich milých čtenářů se všem, včetně distributorů a výrobců zmíněných titulů, hluboce omlouváme.

SOUTĚŽ O DESET HER *WIP3OUT* (Z PSM 18):

Odpověď: Poslední album Chemical Brothers se jmenuje Surrender.

Vylosovaní: Jindřich Kohout, Kralupy nad Vltavou; Miroslav Bílek, Praha 7; Robert Kubiš, Mariánské Lázně; Bedřich Votava, Praha 9; Radek Pěch, Porly; Robert Tóth, Senec SR; Tereza Chladová, Pardubice; Patrik Mavrudis, Beroun; Jan Polydor, Praha 9; Lukáš 'No TV' Fišer, Cheb.

GRATULUJEME!!!

PŘÍŠTÍ MĚSÍC V PSM 21

AKTUÁLNÍ NOVINKY A PREVIEW

- TOMORROW NEVER DIES
- COLIN MCRAE RALLY 2
- ARMORINES
- DUNE 2000
- CYBER TIGER
- RAYMAN 2
- SAGA FRONTIER 2
- JET-X
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- DEMOLITION RACER
- TOY STORY 2
- VANISHING POINT
- MUPPET RACING
- EHRGEIZ
- MICRO MACHINES 4
- PLUS MNOHO VÍCE!

EXKLUZIVNÍ RECENZE PLUS HRATELNÉ DEMO

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Čekají vás vánoční prázdniny v Egyptě v doprovodu sličné Lary. PSM vám přinese nejen obsáhlé info, ale i hratelnou ukázku!

VŠE O PLAYSTATION2

BUDOUCNOST!

Vyslanec PSM se osobně odebral do Japonska a právě teď tam pro vás shromažďuje všechny dostupné informace týkající se budoucí superkonzoly Sony. I my v redakci jsme strašně zvědaví...

PLASTICKÁ OPERACE

Od příštího čísla vás čeká PlayStation Magazín s úplně novou grafickou tváří. Můžete se těšit nejen na svěží neokoukaný vzhled, ale i na řadu nových rubrik. Kámen nezůstane na kameni.

V PRODEJI OD 16. PROSINCE

PLUS!

- Recenze velice očekávaných titulů jako *F1 '99*, *Spyro 2*, *Mission: Impossible* a další.
- *Gran Turismo 2* - nejnovější informace + exkluzivní video na CD
- Úplný návod hry *Legacy of Kain: Soul Reaver*
- Tématické články: Špionážní hry a Kultura otaku

NA CD: TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (HRATELNÉ) SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER (HRATELNÉ) MISSION: IMPOSSIBLE (HRATELNÉ) FIGHTING FORCE 2 (HRATELNÉ) CHAMPIONSHIP MOTOCROSS (HRATELNÉ) KINGSLEY'S ADVENTURE (HRATELNÉ) KILLER LOOP (HRATELNÉ) DESTREGA (HRATELNÉ) EXPENDABLE (HRATELNÉ) GRAN TUSRIMO 2 (VIDEOKLIP) JIMMY WHITE'S CUEBALL (VIDEOKLIP)

OPSM 20

BLOODY ROAR 2 (PSX)

